ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ … ЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#24 (153) ДЕКАБРЬ 2003



ПРОХОЖДЕНИЕ
PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

S.T.A.L.K.E.R.
OBLIVION LOST

ИГРЫ НОМЕРА:

S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost / Syphon Filter: The Omega Strain / **Фаза: Исход** / X2: Угроза / **Final Fantasy XII** / Ostrich Runner / **Railroad Pioneer** / Lords of EverQuest / **Fatal Frame 2** / Mega Man Battle Network 4 / **The Sims Bustin' Out** / Evil Genius / **Mission Impossible: Operation Surma** / Blade and Sword / **XIII** / The Italian Job: LA Heist / **The Lord of The Rings: War of the Ring** / Tony Hawk's Pro Skater / **Harry Potter: Quidditch World Cup** / Legacy of Kain: Defiance / **Hidden & Dangerous 2** / Pro Evolution Soccer 3 / **Call of Duty** / Сфера / **Sword of Mana** / Unlimited Saga / **Crouching Tiger, Hidden Dragon** / Ford Racing / **Amped 2**

(game)land
ISSN 1609-1035
9 771609 103003 24>



ЛУЧШЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕГО ЭКШНА
CONFLICT
DESERT STORM II
КОНФЛИКТ
БУРЯ В ПУСТЫНЕ II™
Атмосфера накаляется и ставки растут - целая нация взята в заложники войсками агрессивного диктатора.
Четверка храбрецов возвращается, чтобы разобраться с неоконченными делами.
Бойцам элитного спецподразделения Брэдли, Фоли, Коннорсу и Джонсу выпало самое тяжелое испытание за всю историю их службы.
Сформируйте максимально боеспособную команду из лучших представителей отрядов SAS или Delta Force.
Ваши солдаты экипированы новейшими образцами оружия и способны пользоваться тяжелой бронетехникой и огневой поддержкой с воздуха.
Перехитрите врагов с помощью тактического мастерства, скрытных перемещений и командного взаимодействия.
PIVOTAL GAMES
SCi
Бука
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 788 90 91, e-mail: buka@buka.ru

ДЕКАБРЬ #24(153) 2003

В НОМЕРЕ



ХИТ?!

КОНСОЛЬНЫЕ ШПИОНСКИЕ БОЕВИКИ НЕ СТОЯТ НА МЕСТЕ, ТАК ЧТО ОТ SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN МОЖНО ЖДАТЬ МНОГОГО /42



В РАЗРАБОТКЕ

ТЕПЕРЬ МЫ ЗНАЕМ, КТО ПРИДЕТ НА СМЕНУ ЮНЕ И ТИДУСУ! ВПЕРВЫЕ ПОЯВИЛАСЬ ПОДРОБНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О FINAL FANTASY XII! /50



ТЕМА НОМЕРА

О ПРОЕКТЕ S.T.A.L.K.E.R. OBLIVION LOST ПИШУТ ДАЖЕ ДАЛЕКИЕ ОТ ИГРОВОЙ ТЕМАТИКИ ИЗДАНИЯ. НО ТОЛЬКО У НАС ВЫ НАЙДЕТЕ ИНФОРМАЦИЮ, ВЗЯТУЮ ИЗ ПЕРВЫХ РУК. НАШ РЕПОРТАЖ С РОДИНЫ РАЗРАБОТЧИКОВ /18



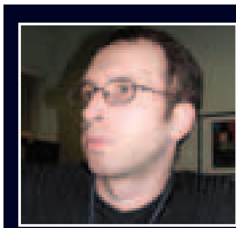
ОБЗОР

НЕТ, ЭТО НЕ 007 NIGHTFIRE С ОСЫПАВШИМИСЯ ТЕКСТУРАМИ! ЭТО ДОЛГОЖДАННАЯ XIII ОТ UBISOFT – FPS В МУЛЬТЯШНОМ СТИЛЕ /76



ОБЗОР

HIDDEN & DANGEROUS 2 МОЖНО ПОРЕКОМЕНДОВАТЬ ВСЕМ ИГРОКАМ, ВНЕ ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТОГО, ИГРАЛИ ОНИ В ПЕРВУЮ ЧАСТЬ, ИЛИ НЕТ /76



Приветствую!

Как показала практика, имеется настоятельная необходимость разъяснения новых обстоятельств, связанных с переходом журнала на новую комплектацию.

Итак, «СИ» выходит в двух вариантах: с DVD (в комплект включены также два двусторонних постера, вкладка с содержанием диска и наклейка) и с CD (больше не комплектуется ничем). Очень часто вы, дорогие читатели, задаете вопрос: куда подевались постеры и один компакт? Они на месте: DVD служит заменой двух компакт-дисков, которыми журнал снабжался раньше. А вот CD ниоткуда не отнимали. Напротив, его добавили в тот вариант журнала, где раньше не было вообще ничего.

Переходя на новые варианты комплектации журнала, мы в первую очередь стремились, сохранив на должном уровне цену издания, обеспечить мультимедийным приложением абсолютно всех читателей – чтобы никто не остался обделенным своей порцией заветных мегабайт.

Разумеется, всякая новизна неизбежно будет вызывать массу вопросов, на которые редакция всегда готова дать ответ, ведь единственная цель, которую мы преследуем, идя на нововведения, – забота о вас, дорогие читатели.

Пишите, предлагайте, спорьте – и мы сделаем наш журнал лучше. Вместе.

– АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ

СИ-БОНУСЫ:

НАШ СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПОСТЕР ПОСВЯЩЕН НЕСКОНЧАЕМОЙ UNLIMITED SAGA. ВСЕ ГЕРОИ ИГРЫ НА ОДНОЙ СТРАНИЦЕ! А ЕЩЕ ВЫ МОЖЕТЕ ПОЛЮБОВАТЬСЯ НА ПЕРСОНАЖЕЙ ИЗ ФИЛЬМА «В ПОИСКАХ НЕМО». И, КОНЕЧНО ЖЕ, МЫ НЕ ЗАБЫЛИ ПРО НАКЛЕЙКУ!





СПЕЦ

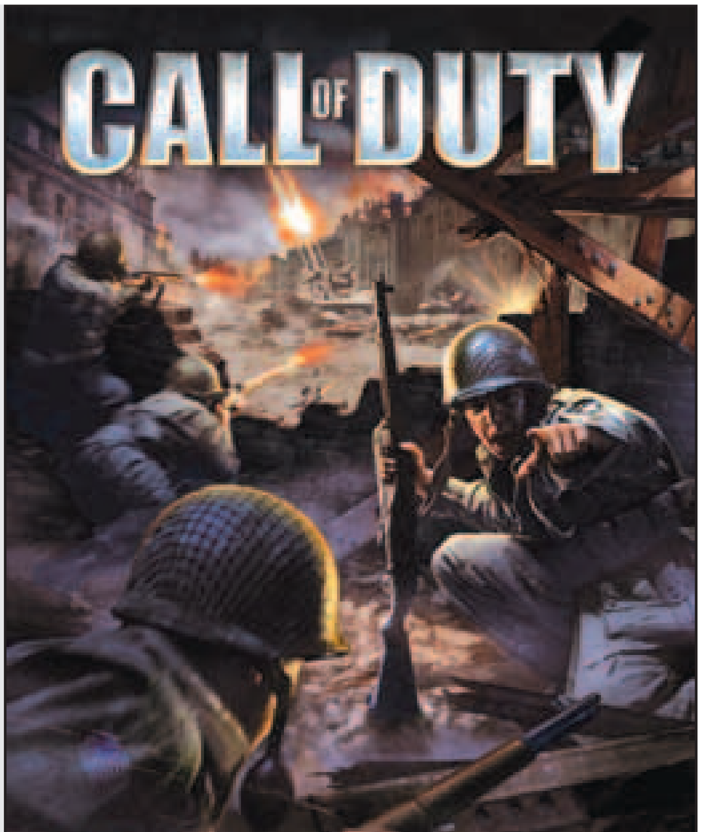
АНАЛИТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ «PLAYSTATION 2: ГОД В РОССИИ: ДОСТИЖЕНИЯ, ПРОБЛЕМЫ, ПЕРСПЕКТИВЫ» ПОСВЯЩЕН ОБСУЖДЕНИЮ СОСТОЯНИЯ РОССИЙСКОГО КОНСОЛЬНОГО РЫНКА, ВОПРОСАМ ПИРАТСТВА И МОДЕРНИЗАЦИИ ПРИСТАВОК /24

СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

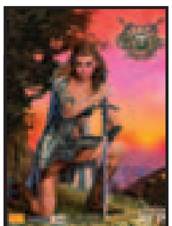
№24(153) декабрь 2003
www.gameland.ru

НА ОБЛОЖКЕ: Порождение коллективного психоделического разума Украины – сталкер.

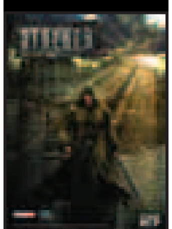


ОБЗОР
ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ ИГР ЭТОГО ГОДА, CALL OF DUTY ДОСТОЙНА ПО ПРАВУ НАЗЫВАТЬСЯ ЛУЧШИМ ШУТЕРОМ НА ТЕМУ ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ. ИГРАЕМ И ВОЮЕМ /82

ПОСТЕРЫ



«СФЕРА»
Мы сняли эту красотку сами!
На фотокамеру.



S.T.A.L.K.E.R. OBLIVION LOST
Из Чернобыля с любовью и радиацией.

РЕДАКЦИЯ
Александр Глаголев glagol@gameland.ru главный редактор
Михаил Разумкин razum@gameland.ru бильд-редактор
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru редактор
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор «Онлайн»
Роман Тарасенко polosatiy@gameland.ru редактор «Киберспорт»
Максим Баканович baxx@gameland.ru PR-менеджер
Юлия Соболева julia@iem.ac.ru лит.редактор/корректор

CD
Юрий Воронов voron@gameland.ru главный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ
Юрий Мирошников [1С], **Александр Гурин** [1С], **Сергей Орловский** [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла], **Ирина Мизрахи** [Руссобит-М], **Сергей Амирджанов** [Софт Клаб], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART
Алик Вайнер alik@gameland.ru арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE
Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Борис Рубин rubin@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru региональное розничное распространение
Яна Губарь yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru издатель

PUBLISHER
Game Land Company publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

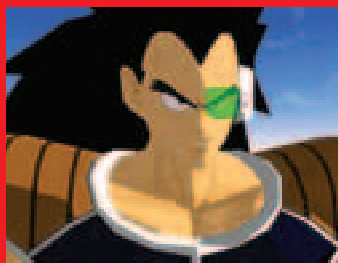
Цена свободная

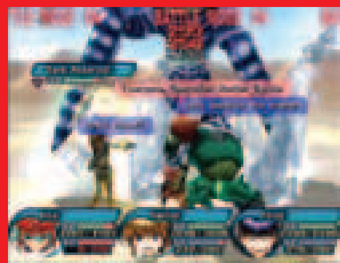
СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

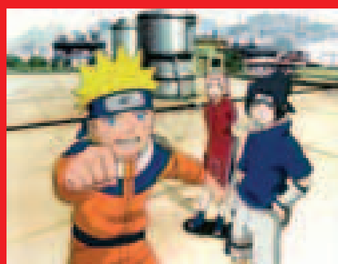
ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

NINTENDO ХОЧЕТ ЗАВЛАДЕТЬ BANDAI

Как мы сообщали ранее, 16 сентября 2003 года Nintendo объявила о покупке 2.6% акций Bandai. Тут же стали расползаться слухи о возможном поглощении одним гигантом другого, но представители обеих компаний категорически их опровергли. Теперь же выясняется, что Nintendo, будучи сейчас десятым крупнейшим акционером Bandai, любыми средствами хочет заполучить в свои руки еще более крупный пакет акций. То есть поглощение, как оказалось, совсем не исключено. Более того, президент Bandai Такэо Такасу (Takeo Takasu) всячески способствует проведению планов Nintendo в жизнь. Что он от этого выиграет, никому не ясно, и совет директоров, в который входит и Макото Ямасина (Makoto Yamashina), сын основателя компании, выражает недоумение по поводу стремления Такасу помочь Nintendo. На сторону последней встал и UFJ Bank, один из акционеров Bandai и держатель 6% ее акций. Объединив усилия, компании могут контролировать деятельность Bandai. Предположительно, UFJ Bank, клиентом которого является Nintendo, хочет дать гиганту возможность поправить свои дела за счет компании, находящейся в куда более завидном финансовом положении. Однако это может обернуться серьезными сложностями для Bandai, в числе партнеров которой значится Sony. Это партнерство как раз и может оказаться под угрозой, если на Bandai начнет давить Nintendo. Однако очень многое в этой истории по-прежнему остается неясным. Мы будем следить за развитием событий. ■









КОРОТКО

КОЛИЧЕСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ сетевой службы PlayOnline перевалило за 400 тыс., о чем сообщила Square Enix. Примерно столько же игроков зарегистрировались и на серверах Final Fantasy XI (сюда входят и PC-геймеры).

НОВЫЙ УЖАСТИК для PS2 под названием Siren за первые две недели продаж в Японии разошелся тиражом в 100 тыс. экземпляров. К слову, игра будет выпущена и в Европе в начале следующего года.

SQUARE ENIX ОБЪЯВИЛА об открытии радиостанции в рамках сети America Online's Radio@ Network, целиком посвященной вселенной Final Fantasy. Слушатели смогут насладиться двумя сотнями композиций Нобуо Уэмацу (Nobuo Uematsu) из Final Fantasy VII, VIII, IX, X и XI.

XBOX-ВЕРСИЯ HALO, которой уже исполнилось 2 года, отныне будет продаваться в США по цене в $29.99 вместо полновесных $49.99. Игра разошлась таким тиражом, что от снижения цены издатель никоим образом не пострадает. Однако странно, что Microsoft пошла на этот шаг лишь сейчас.

КОРОТКО

SONY НЕ СОБИРАЕТСЯ использовать никаких дополнительных технических мер защиты PlayStation 2 от пиратства в Китае. Компания будет противодействовать работникам виртуальных ножа и топора в этой стране исключительно юридическими методами.

ПОСЛЕ УХОДА из United Game Artists Тецуя Мидзугути (Tetsuya Mizuguchi) открыл сайт, где теперь публикует собственный онлайн-дневник. Мэтр и раньше делал нечто подобное, но теперь пользователи могут не только читать сообщения, но и оставлять собственные мнения о них, почти напрямую общаясь с Мидзугути. Сайт находится по адресу http://mizuguchi.biz/, хотя не знающим японский язык он врядли будет интересен.

NOKIA ПОДТВЕРДИЛА достоверность слухов о том, что защита некоторых игр для N-Gage была взломана пиратами, что позволило запустить их на других телефонах. Представители компании заявили, что Nokia собирается принять самые жесткие меры, чтобы предотвратить распространение пиратства на N-Gage. Однако не сообщается, о каких именно мерах идет речь.

«ЛИЦО» iQue

Наконец-то появились первые фотографии новой консоли от Nintendo, разработанной специально для китайского рынка и получившей название iQue. Приставка позволяет запускать игры, что ранее выходили на SNES и Nintendo 64. Носитель информации – флэш-карты. Обращаем ваше внимание на то, что представленный на фотографиях «геймпад» - это и есть вся консоль. В продажу iQue должна была поступить еще в октябре, однако запуск был отложен до второй половины ноября. Консоль официально продается только в Китае, однако уже есть возможность приобрести ее через интернет-магазины. В комплект поставки (что, впрочем, может варьироваться) входят игры Doctor Mario, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Mario 64, Wave Race и Star Fox. ■



XBOX NEXT ПОЯВИТСЯ НА GDC 2004?

По неподтвержденной информации, Microsoft может продемонстрировать Xbox Next уже на ближайшей выставке Game Developers Conference, которая пройдет в Калифорнии с 22 по 26 марта 2004 года. Правдоподобность этим слухам придает тот факт, что оригинальный Xbox также был впервые показан на GDC. Кроме того, Sony, судя по всему, будет демонстрировать PlayStation 3 на E3 2004 (проходящей в мае), так что понятно желание Microsoft первой представить свое творение. Наконец, ходят слухи, что на самой E3 2004 публике будут показаны вполне конкретные игры для Xbox Next. Фокус в том, что демонстрироваться будут только видеоролики, и никаких официальных заявлений о том, что такая-то и такая-то игра разрабатывается для нового Xbox, Microsoft никому делать не даст.

Что касается грядущей GDC, то, если нам что-то и покажут, едва ли это будет прототип Xbox Next. Скорее всего, мы увидим технологические демо-версии, которые ровным счетом ничего не значат, но при умелой подаче повергают впечатлительную публику в шок. А больше ничего и не требуется. ■

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

NINTENDO ГОТОВИТ СЮРПРИЗ К E3 2004

Представители Nintendo сообщили прессе, что компания собирается продемонстрировать публике свою новую разработку на E3 2004. Разумеется, всех волновал один-единственный вопрос: будет ли это преемник GameCube или Game Boy Advance. Понаблюдав пару дней за реакцией общественности, Nintendo выступила со вторым заявлением, суть которого сводится к тому, что нам покажут нечто совершенно новое, не имеющее отношения ни к GC, ни к GBA. Компания подчеркивает, что эта «машина» (термин, которым Nintendo описывает свое творение) вообще не является консолью. Судя по всему, Nintendo собирается кардинально менять маркетинговую стратегию на ближайшие годы. Заняв почетное третье место (из трех возможных) в гонке разработчиков консолей, компания намерена по-новому позиционировать свою продукцию. Многих геймеров пугает тот факт, что игры сейчас становятся все более сложными, рассчитанными на людей с огромным игровым стажем. Nintendo же хочет вернуться к истокам индустрии, чтобы, как во времена NES, играть было просто и весело. Более того, компания собирается привлечь к своей продукции внимание людей, которые вообще никогда не интересовались электронными развлечениями, а это миллионы и миллионы потенциальных покупателей. С учетом всего этого, вероятно, и разрабатывается та самая новая не-консоль. ■

КОРОТКО

▸ **КОМПАНИЯ LINDEN LAB**, по всей видимости, станет основоположником нового отношения к творчеству пользователей онлайновых игр. Все, что создано участниками ролевой игры Second Life, является интеллектуальной собственностью этих самых участников, а не авторов программного продукта.

▸ **ДЕЛЕНИЕМ И ПОЧКОВАНИЕМ** плодятся игровые конторы: Star Mountain Studios была образована бывшими сотрудниками Vivendi Universal Games - Ричардом Стернбергом, Адамом Райаном и Брайаном Ли Митчеллом.

КОРОТКО

▸ **ПРИБЫЛЬ KONAMI** за первые 6 месяцев текущего финансового года составила $100 млн., что на 150% выше прошлогоднего показателя. А объем продаж продукции компании исчисляется суммой в $1.2 млрд.!

▸ **SCEA НАЧАЛА** беспрецедентную акцию: один из покупателей PS2 Combo Pack (в который входят PS2, сетевой адаптер и ATV Offroad Fury 2), зарегистрировавшийся на официальном сайте PlayStation до 16 января, выиграет миллион долларов!



▸ **ПЕРВОГО ДЕКАБРЯ** в России вышла игра «Затерянный рай» (Paradise Lost) – квест для PC, посвященный пикантным приключениям одного из пассажиров потерпевшего крушение авиалайнера и стюардессы. Поклонники «Штырлица» должны быть в восторге.

KOEI: ПЛАНЫ МИРОВОГО ГОСПОДСТВА

Koei закончила первое полугодие 2003 финансового года с выручкой в $99 млн. Это самый высокий показатель за всю историю компании. Прибыль при этом составила $20.3 млн. Во многом столь внушительным успехом Koei обязана разлетающимся с магазинных полок играм из сериала Dynasty Warriors. Обнародовав финансовые результаты, компания также решила поделиться своими планами на будущее. Оказывается, Koei собирается выпустить от 2 до 4 проектов для PSP к моменту запуска консоли или в ближайшие месяцы после него. Также издательство планирует активно продвигать свою продукцию на рынке онлайновых развлечений (как на консолях, так и на PC). Первым свидетельством тому стала вышедшая в Японии Nobunaga's Ambition Online. Кроме того, Koei собирается заняться выпуском игр, ориентированных исключительно на прекрасную половину геймерского сообщества. Хотя это не первая компания, заинтересовавшаяся подобной идеей, этот рынок по-прежнему далек от перенасыщения. Koei всячески подчеркивает, что ее планы на будущее не ограничиваются только Японией, но охватывают значительную часть земного шара. Издательство собирается открыть новые офисы и студии по всему миру, чтобы лучше контролировать ситуацию на различных рынках. ■







ГОБЛИН РВЕТ БАШНИ

Озвучкой проекта «Бумер: Сорванные башни» от «1С» и Gaijin Entertainment занялся не кто иной, как ст. о/у Гоблин, известный своим «переводом» первых двух частей «Властелина Колец», кинофильма Питера Джексона. В данном случае Гоблин «наполнил трагичные и кровавые по своей сути события новым смыслом, придающим происходящему неповторимую остроту и динамичность». Релиз планируется в декабре. ■

У INTERPLAY НЕТ ДЕНЕГ НА ВЫПУСК ХИТОВ

Interplay подошла к концу третьего квартала 2003 финансового года с неутешительными результатами. Убыток компании за 9 месяцев работы составил $2 млн. В прошлом году за тот же период Interplay заработала $20 млн. Однако, видимо, уже тогда дела издательства шли далеко не лучшим образом. Положительным итогом баланса за третий квартал 2002 финансового года Interplay во многом была обязана продаже принадлежащей ей Shiny Entertainment за $28.8 млн. Тогда студия была убыточной, и вкладывать деньги в разработку Enter the Matrix издательству было не с руки. Хотя, как показали результаты продаж, все затраты могли бы окупиться с лихвой. Повод для расстройства теперь есть не только у акционеров Interplay, но и у рядовых геймеров, ждущих выхода Baldur's Gate: Dark Alliance II и Fallout: Brotherhood of Steel, – теперь они, вероятно, появятся в продаже не раньше января 2004 года. ■



ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE разошлась по миру тиражом в 1.5 млн. копий. Как ни странно, не так уж и хорошо игра продавалась в Японии: с февраля там было продано 460 тыс. экземпляров. В Штатах FFTA вышла в сентябре и уже успела разойтись по домам 760 тыс. геймеров. В Европе с октября было продано 330 тыс. копий.



ВТОРОЙ ADD-ON к авиасимулятору «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения» будет называться «Ил-2 Штурмовик: Второй фронт» и выйдет в первом квартале 2004 года.

ДВЕ НОВОСТИ ОТ СПОВАЦКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ 3D People. Первая - их изометрическая ролевая игра Cult сменила название и теперь называется Kult. Вторая - голландская компания Project Three Interactive выпустит Kult в Европе во втором квартале 2004 года.

ПРОДОЛЖЕНИЯ ОТ «НИВАЛА»

Вот уже почти год в стенах Nival Interactive кипит работа над сиквелом Blitzkrieg, получившим более чем логичное название Blitzkrieg II. Но в разработке также находится и «Операция Silent Storm: Часовые» (Silent Storm: Sentinels), расширение к оригинальному Silent Storm с захватывающим детективным сюжетом, обновленным набором вооружения и рядом свежих решений. Например, теперь большую роль играют деньги, и благосостояние бойцов напрямую зависит от успешности их боевых операций. Также добавились новые типы заданий, поломка оружия, настройка уровней сложности. Дата релиза не объявлена. ■



22 ИГРЫ НА СУНДУК МЕРТВЕЦА

Как мы писали ранее, большинство аналитиков сходятся во мнении, что темп роста уровня продаж консолей будет замедляться до тех пор, пока на рынке не появится новое поколение приставок. Однако, согласно результатам последних исследований, соотношение уровня продаж консолей и игр для них в течение ближайшего года должно вырасти с нынешнего 1:12 до рекордного 1:22. Однако нужно заметить, что сам по себе рост этого соотношения не означает увеличения количества продаваемых игр. В конечном итоге все будет-таки зависеть от того, насколько охотно или неохотно покупатели будут платить за приставки. ■

КОРОТКО

АВСТРАЛИЕЦ ПОЛ ГИБСОН (Paul Gibson), член лейбористской партии и председатель государственного комитета Staysafe, добивается того, чтобы игра Project Gotham Racing 2 не получила рейтинг G («рекомендовано для всех возрастных категорий») в Австралии. «Была б моя воля, я бы вообще игру запретил», – заявил Гибсон. Проблема в том, что политиканы боятся (хотя скорее делают вид, что боятся), что молодым геймерам понравится идея устраивать гонки на улицах Сиднея, который входит в число представленных в PGR2 городов.



ИММИГРАНТЫ ПРОТИВ GTA



Скандалы вокруг Grand Theft Auto: Vice City сменяют друг друга с поистине молниеносной скоростью. Теперь община американских иммигрантов с Гаити обвинила создателей игры в расизме, указывая на одну из ее миссий, «в которой игрок обязан убить всех находящихся на уровне гаитянцев, представленных исключительно бандитами, ворами и наркоторговцами». Создатели игры, естественно, ответили, что они ничего подобного не подразумевали, а «слова одного из вымышленных персонажей игры были выдернуты из контекста». ■

ИГРОВЫЕ ПРИСТРАСТИЯ ПО-ЯПОНСКИ

Ассоциация CESA (Computer Entertainment Supplier's Association), устроитель Tokyo Game Show, в последний день выставки опросила 1000 посетителей, чтобы выяснить, каковы игровые пристрастия современных японских геймеров. Результаты опроса оказались весьма неожиданными.

Единственным легко предсказуемым итогом опроса стал тот факт, что приставки от Sony в Японии популярнее всех остальных. 62% опрошенных признались, что имеют PS one, а 79% – PS2. 56% успели обзавестись GBA, 58% – никак не расстанутся со старушкой SNES. Владельцев Xbox оказалось всего 10%. На вопрос «какую приставку вы хотели бы купить» 27% респондентов ответили: GameCube. Удивительно, но на втором месте по популярности оказался Xbox – 17%. Что касается игровых жанров, то самым популярным был и остается RPG. В своей любви к ролевым играм признались 39% опрошенных. Второе место заняли стратегии (!) – 7%. Здесь, вероятно, были учтены и консольные тактические RPG, выходящие в Японии под таким ярлыком. А вот популярные на Западе шутеры оказались любимым жанром лишь у 1% опрошенных. Более того, лишь менее одного процента японских геймеров имеют игры, созданные не в Японии.

Конечно, опрос получился специфическим и весьма далеким от полностью достоверной картины предпочтений японцев. И все же он дает некоторую пищу для размышлений. В первую очередь корпорации Microsoft, которая уже строит планы по запуску Xbox Next в этой стране. Наполеоновскими эти планы делает хотя бы то, что в них, помимо всего прочего, входит работа со Square Enix. Правда, сама Square Enix об этом еще не знает, однако Йосихиро Маруяма (Yoshihiro Maruyama), генеральный директор японского игрового подразделения Microsoft, выразил надежду на возможное сотрудничество с главной в мире компанией, специализирующейся на JRPG: «Мы должны создать условия, при которых Square Enix захочет делать игры под нашу платформу», – сказал Маруяма. ■

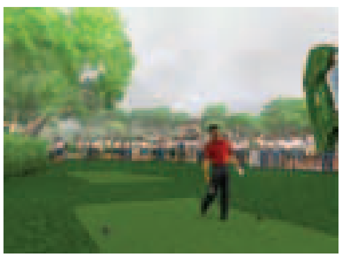
САМЫЙ АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ХИТ-ПАРАД

По мнению журнала TIME, десятка лучших игр, вышедших в 2003 году, выглядит следующим образом:

1. **KARAOKE REVOLUTION (PS2)**
2. **SOUL CALIBUR II (GC, XBOX, PS2)**
3. **REPUBLIC: THE REVOLUTION (PC)**
4. **TIGER WOODS 2004 (GC, XBOX, PS2)**
5. **SPACE COLONY (PC)**
6. **TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL (PC)**
7. **SIMPSONS HIT & RUN (GC, XBOX, PS2)**
8. **MYST: URU (PC)**
9. **TRON: 2.0 (PC)**
10. **THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (GC)**

Нам с вами остается лишь недоумевать, так как с точки зрения хоть сколь-нибудь вменяемого игрового критика лишь 2-3 проекта из названных выше достойны засветиться в подобной «десятке лучших». В то же время, хит-парад TIME дает нам представление о том, как видится положение дел в игровой индустрии далеким от нее журналистам. Можно было бы добавить «и геймерам», но, увы, хит-парады продаж показывают, что рублем (а вернее, долларом) пользователи голосуют совсем не за Space Colony и не за Republic: The Revolution. ■



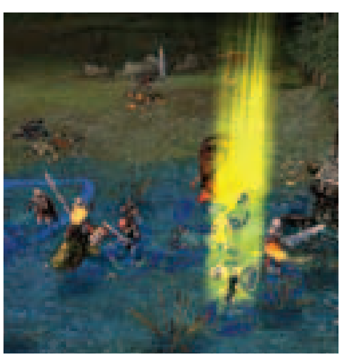


ИГРЫ УЧАТ

Представители Массачусетского технологического института объявили, что непосредственно перед началом E3 2004 это учебное заведение проведет большую трехдневную конференцию, посвященную обучающему аспекту игр, которая пройдет в рамках программы The Education Arcade Initiative. Все, что потребуется для участия в конференции, – удостоверение личности, подтверждающее, что посетителю исполнилось 18 лет. ■

КУПИЛ ОДНУ ИГРУ – ПРОТЕСТИРУЙ ДРУГУЮ

Дельцы из Sony Online Entertainment придумали хитрый маркетинговый ход – покупатели стратегии Lords of EverQuest смогут принять участие в бета-тестировании EverQuest II, а для повышения их активности проводится лотерея, в результате которой такой бета-тестер может выиграть тридцать дней игры в Lords of EverQuest. Майкл Лустенбергер из Sony Online Entertainment называет эту акцию «экспериментом по скрещиванию жанров». Что ж, ему видней. ■



ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 16 ПО 31 ДЕКАБРЯ 2003 ГОДА

Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
16	Deer Hunter	Atari	США	PS2
● 16	Half-Life Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi	США	PC
● 16	Max Payne	Rockstar	США	GBA
16	Peter Pan	Atari	США	GBA
● 16	The Sims: Bustin' Out	Electronic Arts	США	PS2, Xbox, GC
17	Karaoke Revolution	Konami	США	PS2
17	Midway Arcade Treasures	Midway	США	GC
17	Ozzy & Drix	Midway.	США	GBA
18	Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition	Capcom	США	PS2
● 19	Half-Life Counter-Strike: Condition Zero	Sierra	Европа	PC
19	Judge Dredd vs Judge Death	Vivendi	Европа	GC
● 19	Need for Speed: Underground	Electronic Arts	Европа	GBA
● 19	The Sims Bustin' Out	Electronic Arts	Европа	PS2, Xbox, GC, GBA
20	Scrabble 2003 Edition	Ubisoft	Европа	PS2
20	Falcon V	G2 Interactive	США	PC
● 22	Need for Speed Underground	Electronic Arts	США	GBA
● 22	Super Mario Advance 4	Nintendo	США	GBA
26	Futurama	SCi	Европа	GC
26	Wings Advance	Metro3D	Европа	GBA
29	BlowOut: Military Fighting Unit	Majesco	США	PC
● 29	Drake	Majesco	США	PC
● 29	World Championship Pool 2004	Jaleco	США	PS2
● 30	CT Special Forces	Hip Interactive	США	GBA
● 30	Flipnic	SCEI	США	PS2
30	Gladiator: The Crimson Reign	Midway	США	PS2
● 31	Deep Sea Tycoon	GMX Media	США	PC
● 31	Aliens vs. Predator	Ubisoft	США	GBA
31	Bruce Lee: Return of the Legend	VU Games	США	GBA

КОРОТКО

FUNCOM С ГОРДОСТЬЮ ОБЪЯВИЛА, что все желающие подключиться к Anarchy Online смогут выбрать один из вариантов ее скачивания и установки. Первый - стандартный - включает в себя полную версию игры со всеми обновлениями и стоит чуть меньше десяти долларов. Второй вариант - Deluxe Edition. Это та же Anarchy Online плюс расширения Notum Wars и Shadowlands. Это удовольствие стоит в три раза дороже обычного.

ДАТА ВЫХОДА HANNIBAL от Arxel Tribe перенесена на первый квартал 2004 года.

ПИРАТЫ ДУШАТ МУЗЫКУ

Продажи музыкальных дисков, скорее всего, упадут в течение ближайших двух лет. Обусловлено это крайней простотой копирования CD, а также скачивания файлов из глобальной сети. Эксперты из Informa Media считают, что продажи звукозаписей снизятся в этом году на 9 процентов и составят $28.2 млрд, а в следующем – и вовсе $27.4 млрд.

Это отнюдь не новость, подобная тенденция сохраняется уже несколько лет, в первую очередь – из-за популярности обмена файлами с музыкой по сети, а также активной работы пиратов в Азии и Восточной Европе. Крупнейшие издательства уже подумывают о совместных проектах или даже объединении – с тем, чтобы сократить свои расходы. К примеру, Sony Music сообщила о своих планах относительно создания совместного предприятия с BMG. А EMI, третий по величине игрок на рынке, готов выложить $1.6-$1.7 млрд за Warner Music, дочернюю компанию Time Warner. Впрочем, даже консолидация не поможет рынку избежать потрясений. Informa Media предупреждает, что уровень продаж не восстановится до 2008 года. Ожидается, что должны помочь, например, легальные сервисы для скачивания музыки в Сети, свою роль сыграют и банальные антипиратские рейды. Интересно, что компакт-диски, возможно, станут последним материальным носителем для музыки, а в дальнейшем она будет распространяться исключительно в электронном виде, через Интернет. ■

РЕКЛАМА УБИВАЕТ

Gladiator: Sword of Vengeance, свежий проект от Acclaim, планируется продвигать в Великобритании с помощью одной из самых «кровавых» рекламных кампаний в истории индустрии. Две недели страна будет жить с множеством специально установленных щитов, в буквальном смысле поливающих улицы кровью. Естественно, используется всего лишь схожая по консистенции красная жидкость, но вряд ли кто-то из прохожих будет проверять это лично. Адекватность такого подхода объясняется представителями компании просто – 106 год нашей эры отнюдь не был мирным и спокойным, а именно в тот период и разворачиваются события игры. К тому же все действия согласованы с городскими властями, а специально нанятые уборщики оперативно очистят улицы по истечении установленного срока.

Для использованного Acclaim приема уже даже был сочинен специальный термин – Bloodvertising, то есть «кровавая» реклама. ■

КОРОТКО

ADD-ON RISE OF NATIONS: Throne and Patriots от Big Huge Games появится в продаже весной следующего года и облагодетельствует игроков шестью играбельными нациями, новыми кампаниями и прочей шелухой. Тем временем, цена оригинальной версии Rise of Nations снизилась с пятидесяти до сорока долларов.

НАЧАТА РАЗРАБОТКА Postal 3, обещающего быть более интерактивным, нежели его предшественник Postal 2. Игра выйдет на PC и Xbox.

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ СЕМЕРКА

Nokia анонсировала семь новых игр для N-Gage, которые должны появиться на свет в течение 2004 года. Среди них есть и те, что будут опубликованы непосредственно создателем системы, и те, за которыми стоит крупный независимый издатель. Перечисляем все: Ashen, Operation Shadow, Requiem of Hell, Sega Rally Championship, Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm, Worms и WWE. Как видите, в список вошло немало представителей игровых сериалов самых разных жанров (исключая, разве что, RPG). Большая часть проектов поддерживает беспроводное соединение через Bluetooth и/или сервис N-Gage Arena. Эксклюзивами для N-Gage являются Ashen и Operation Shadow. Эта новость положила конец разговорам о том, что разработчики не спешат создавать игры для консоли. ■

ВНИМАНИЕ!

Журнал «Страна Игр» объявляет о вакансиях «обозреватель компьютерных игр» и «обозреватель видеоигр».

ТРЕБОВАНИЯ К КАНДИДАТАМ:
- знание игровой индустрии и игр в обозреваемой области.
- грамотная речь.
- постоянный доступ в Интернет.

ЖЕЛАТЕЛЬНО: проживание в Москве или Подмосковье.

ПРИВЕТСТВУЮТСЯ:
Стремление к сотрудничеству и умение работать в команде, организаторские способности, коммуникабельность, обучаемость и активность.

Для того чтобы участвовать в конкурсе, необходимо прислать небольшой рассказ о себе и один-два обзора полюбившихся игр по адресам magazine@gameland.ru или glagol@gameland.ru с пометкой «Вакансия».

Прошедшие испытательный срок будут приняты в дружный коллектив журнала, получат возможность публиковаться в одном из крупнейших российских изданий и зарабатывать неплохие деньги.

Просматривайте цифровые фотографии, видео и проигрывайте музыку с вашего ПК на телевизоре или стереосистеме.



Используя компьютер Extreme Fx3000 на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT, Вы можете слушать музыку на стереосистеме или смотреть фильмы и фотографии на телевизоре с установленным цифровым мультимедийным адаптером без какой-либо сложной перезаписи.

Не давайте стенам, проводам, маленьким динамикам или маленькому монитору ограничивать пространство для развлечений. С компьютером Extreme Fx3000 на базе процессора Intel® Pentium 4® с технологией HT, Вы можете загрузить в ваш компьютер музыку и памятные фотографии и видеозаписи в цифровом виде, а затем смотреть их по телевизору или слушать через стереосистему, даже если ваш ПК находится в другой комнате.

Сеть компьютерных центров «Техмаркет-Компьютерс»

• **г. Москва**, м. Красносельская, ул. Русаковская, 2/1	(095) 264-1090
• **г. Москва**, м. Динамо, ул. 8 Марта, 10, стр. 1	(095) 363-9333
• **г. Москва**, м. Братиславская, ул. Братиславская, 16, стр. 1	(095) 347-9638
• **г. Москва**, м. Дмитровская, ул. Башиловская, 29/27	(095) 257-8268
• Отдел корпоративных решений: ул. 8 Марта, д. 10, стр. 1	(095) 363-9393

Сеть компьютерных центров POLARIS

• **г. Москва**, м. Сокол, Волоколамское шоссе, 2	(095) 151-5503
• **г. Москва**, м. Шаболовская, ул. Шаболовка, 20	(095) 237-8240
• **г. Москва**, м. Красносельская, ул. Краснопрудная, 22/24	(095) 262-8039
• **г. Москва**, м. Комсомольская, ун-г «Московский», 4 эт., пав. 27	(095) 916-5627
• **г. Москва**, м. Профсоюзная, Нахимовский пр-т, 40	(095) 129-1119
• **г. Москва**, м. Площадь Ильича, ул. С.Радонежского, 29/31	(095) 278-5470
• **г. Москва**, м. Савеловская, ВКЦ «Савеловский», пав.: D24	(095) 784-6385
• **г. Москва**, м. Щукинская, ул. Новощукинская, 7	(095) 935-8727
• **г. Москва**, м. Пражская, ТЦ «Электронный рай», пав.: 1Б-47	(095) 389-4622
• **г. Москва**, м. Люблино, ТК «Москва», 2 этаж, 1 линия	(095) 359-8915
• **г. Москва**, м. Савеловская, Сущевский вал, 3/5	(095) 973-1133
• **г. Москва**, м. Багратионовская, ТВК «Горбушкин Двор», пав.: Е2-14/15	(095) 730-1549
• **г. Москва**, ТК «МОЛЛ-systems», МКАД 50-й км, 1 этаж **НОВЫЙ**	(095) 710-8030
• **г. Москва**, ул. Малая Дмитровка, 1/7 **НОВЫЙ**	(095) 200-3060
• **г. Санкт-Петербург**, м. Пр.Просвещения, ТК «Норд», пав.204 **НОВЫЙ**	(812) 331-6244
• **г. Санкт-Петербург**, м. Академическая, ТК «Грэйт», пав. 28	(812) 590-8480
• **г. Ростов-на-Дону**, пр-т Буденновский, 11/54	(8632) 62-3978
• **г. Ростов-на-Дону**, пр-т Буденновский, 80	(8632) 92-4242
• **г. Ростов-на-Дону**, пр-т Нагибина, 34Л, ТЦ «Поиск» **НОВЫЙ**	(8632) 72-5472
• **г. Н.Новгород**, ул. Пискунова, 30	(8312) 78-0861
• **г. Н.Новгород**, м. Канавинская, ТЦ «Новая Эра», 1 этаж	(8312) 16-9787
• **г. Н-Новгород**, Бульвар Мира, 5	(8312) 77-5055
• **г. Н.Новгород**, ТЦ «Новая Эра», «Цифровая студия POLARIS»	(8312) 16-9788
• **г. Воронеж**, ул. Кольцовская, 82	(0732) 72-7391
• **г. Воронеж**, пр-т Революции, 44	(0732) 20-5055
• **Магазин** с бесплатной доставкой по Москве shop.nt.ru	(095) 970-1939

Информация о новых магазинах на **www.polaris.ru, www.techmarket.ru**
Магазины работают ежедневно без выходных и перерыва

• товар в кредит
• единая дисконтная система

интернет-магазин: **www.5000.ru** доставка домой или в офис

единая справочная служба **363-9333**

ТЕХМАРКЕТ компьютерс

Intel, Intel Inside Logo, Pentium - зарегистрированные торговые марки Intel Corporation или ее подразделений в США и других странах

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Lord of the Rings: The Return of the King	51
2	FIFA 2004	40
3	Eye Toy: Play	22
4	Ratchet & Clank 2	22
5	GTA Double Pack	17
6	Primal (русская версия)	13
7	SSX 3	11
8	Need for Speed Hot Pursuit 2	10
9	Gran Turismo 3 A-Spec	10
10	Tekken 4	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Sim's: Makin'Magic	49
2	Lords of the Rings: The Return of the King	47
3	FIFA 2004	39
4	Worms 3D (русская версия)	28
5	GTA: Vice City	19
6	Warcraft 3: The Frozen Throne (русская версия)	15
7	Sims Double Deluxe	15
8	Empire Earth	11
9	Warcraft 3: Reign of Chaos (русская версия)	10
10	Властелин Колец: Братство Кольца (русская версия)	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Lock On: Современная боевая авиация	25
2	Блицкриг. Смертельная схватка	21
3	Commandos 3. Пункт назначения – Берлин!	14
4	Торренте ла бомба	14
5	Пираты Карибского моря	12
6	Как достать соседа	12
7	Ударная сила	12
8	Хром	11
9	Сфера	11
10	Postal 2	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

КОРОТКО

ЕВРОПЕЙСКАЯ ВЕРСИЯ Castlevania: Lament of Innocence появится в продаже в пятницу, 13 февраля 2004 года.

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ Galaxy Andromeda получила нового издателя в лице HD Interactive, а вместе с ним и новое название - Nexus.

ПРОЕКТ POWERSLIDE SLIPSTREAM временно заморожен ради повышения продуктивности работы над остальными играми Ratbag Games.

ЕВРОПЕЙСКИЙ РЕЛИЗ Railroad Pioneer состоится тринадцатого марта следующего года, издатель - Bigben Interactive.

В ФЕВРАЛЕ ВЫЙДЕТ add-on к Galactic Civilizations: Altarian Prophecy, предлагающий редакторы уровней, сценариев и кампаний, а также новый сюжет, корабли, технологии и многое другое.

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ RPG RYZOM осталась без издателя - Wanadoo и Nevrax разругались и расторгли контракт.

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Championship Manager: Season 03/04	Eidos
2	The Sims: Makin' Magic	Electronic Arts
3	Call of Duty	Activision
4	The Sims Double Deluxe Pack	Electronic Arts
5	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Rockstar
6	FIFA 2004	Electronic Arts
7	Lord of the Rings: The Return of the King	Electronic Arts
8	The Sims: Superstar	Electronic Arts
9	Finding Nemo	Disney Interactive
10	Broken Sword: The Sleeping Dragon	THQ

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	FIFA 2004	Electronic Arts
2	Need for Speed: Underground	Electronic Arts
3	Lord of the Rings: The Return of the King	Electronic Arts
4	True Crime: Streets of L.A.	Activision
5	Tony Hawk's Underground	Activision
6	WWE Smackdown! Here Comes the Pain	THQ
7	The Simpsons: Hit & Run	Fox Interactive
8	Harry Potter: Quidditch World Cup	Electronic Arts
9	Manhunt	Rockstar
10	Pro Evolution Soccer 3	Konami

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo
2	Lord of the Rings: The Return of the King	Electronic Arts
3	Star Wars: Bounty Hunter	LucasArts
4	Star Wars: Clone Wars	LucasArts
5	True Crime: Streets of L.A.	Activision
6	Star Wars: Rebel Strike	LucasArts
7	Need for Speed: Underground	Electronic Arts
8	Tony Hawk's Undergroudnd	Activision
9	WWE Wrestlemania X8	THQ
10	FIFA 2004	Electronic Arts

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Need for Speed Underground	Electronic Arts
2	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Red Storm
3	True Crime: Streets of L.A.	Activision
4	FIFA 2004	Electronic Arts
5	Lord of the Rings: The Return of the King	Electronic Arts
6	Tony Hawk's Underground	Activision
7	Timesplitters 2	Eidos
8	The Simpsons: Hit & Run	Fox Interactive
9	Crash Bandicoot: Wrath of Cortex	Vivendi
10	Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	LucasArts

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Evangelion 2: Shinseiki Evangelions	Bandai	PS2
2	Pokemon Colosseum	Nintendo	GC
3	Mario & Luigi RPG	Nintendo	GBA
4	Let's Make a Pro Baseball Team 2003	Sega	PS2
5	Mario Kart Double Dash!!	Nintendo	GC
6	Slime Morimori Dragon Quest	Square Enix	PS2
7	Taikou no Tetsujin 3rd Generation	Namco	PS2
8	Siren	Sony	PS2
9	The Getaway	Capcom	PS2
10	Xenosaga Episode I: Reloaded	Namco	PS2

КОММЕНТАРИИ

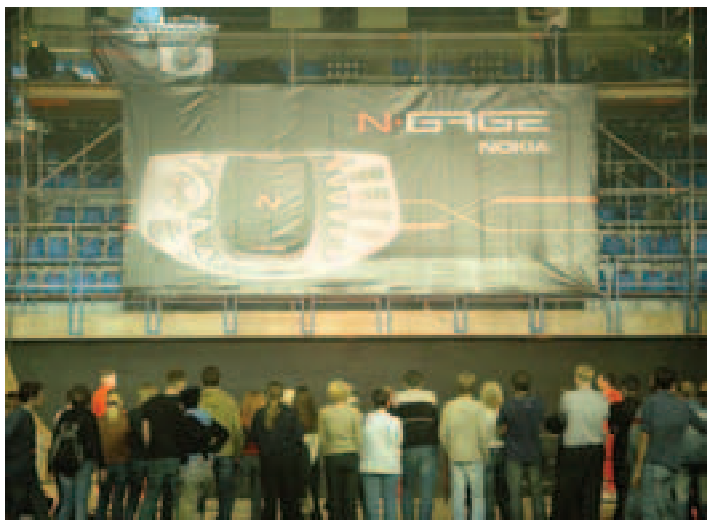
Англичане-писишники играют исключительно в «Симов», а местные владельцы GameCube почему-то жить не могут без «Звездных войн». У японских же фанатов Nintendo – своя радость: новые «Покемоны» вышли, да еще и на GC.



СМЕРТЕЛЬНАЯ СХВАТКА

28 и 29 ноября в универсальном спортивном зале «Дружба» в Лужниках состоялась пресловутая «N-Gage Битва», обернувшаяся, пожалуй, самым крупным консольно-ориентированным игровым мероприятием в истории российской индустрии. Сравниться с ним, наверное, может лишь официальная премьера PlayStation 2 в России. Nokia не пожалела денег на то, чтобы привлечь внимание наших геймеров к своему дебюту на рынке видеоигр. Обилие музыки, выступления настоящих каскадеров, скейтеров и профи брейк-данса призваны были заинтересовать даже тех, кто играми увлекается не слишком сильно, но модные и стильные вещи покупать любит.

Впрочем, с играми также все было в порядке. В течение двух дней любой желающий мог абсолютно бесплатно опробовать шесть хитов для N-Gage – Sonic N, Tomb Raider, Moto GP, Ro Boarding, Tony Hawk's Pro Skater и Pandemonium. Особо продвинутым предлагалось принять участие в рейтинговых играх, результаты которых заносились в единую базу данных. Тройке лучших по итогам дня геймеров вручались ценные призы – от велосипедов до собственно систем N-Gage. Занявшие первые места получали и еще одну важную привилегию – возможность сразиться в суперфинале с командой «Страны Игр», состоящей (как утверждали ведущие – небезызвестные Бонус и Гамовер) из потных волосатых мужиков с бейсбольными битами. Подробнее об этой незабываемой схватке мы обязательно расскажем вам в следующем номере. ■



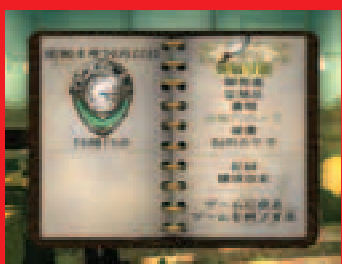
ОТКРОЙ В СЕБЕ ПОКУПАТЕЛЯ

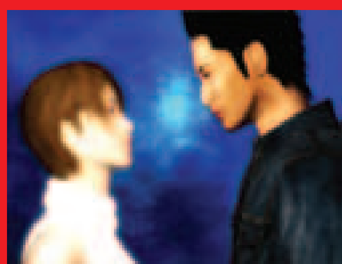
Игры надо покупать не в кустарных лавочках, а в специализированных магазинах, где и ассортимент, и качество продукции, и сервис на высоте. Отрадно, что точек «цивилизованной торговли» становится все больше. Вот, например, компания «ИДДК» 18 ноября открыла новый магазин – «Дискавери». На его лотках можно найти не только лицензионные игры российских издательств, но и разнообразнейший софт вкупе с мультимедиа-проектами: карты, энциклопедии, аудиокниги и так далее. 21 ноября состоялась презентация магазина «Дискавери». После коротенькой пресс-конференции в самом магазине приглашенных отвезли в автоцентр – кататься на картах. Воистину, это был апофеоз мероприятия – драйв еще тот. В гоночных костюмах все чувствовали себя Шумахерами, что и отражалось на стиле вождения. Правда, заносов и столбов тоже никто не отменял.

Адрес магазина «Дискавери»: 1-й Хорошевский проезд, 16, корпус 1. м. «Беговая». ■

ХРУПКАЯ РОЗА

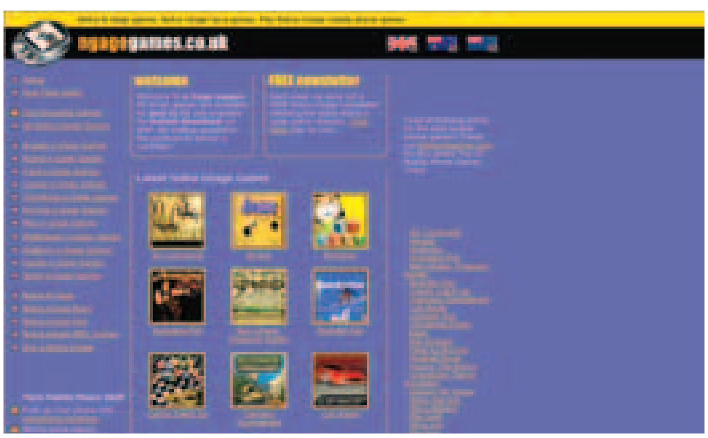
Европейское подразделение Capcom объявило о том, что в начале следующего года мы увидим локализованную версию Glass Rose для PlayStation 2. Интересно, что о релизе в США пока никакой информации нет. Этот психологический триллер заметно отличается от других ужастиков от Capcom, вроде Clock Tower и Resident Evil, поэтому сам факт издания за пределами Японии можно считать большой удачей. Главный герой – наш современник, журналист-новичок Такаси Кагетани, попавший загадочным образом в 20-е годы прошлого века. Возможно, это поможет ему в расследовании загадочного убийства, над которым он и работал все последнее время... Тем более что у него, обычного, казалось бы, человека, вдруг появляются способности телепата. А чтение мыслей собеседника журналисту никогда не помешает. Интересно то, что внешность и голос главного героя позаимствованы у известного в Японии музыканта и актера по имени Масахиро Мацуока. Подобное решение уже не раз использовалось в играх от Capcom и, видимо, практика эта сохранится и впредь. Достаточно вспомнить, что в Onimusha 3 мы будем играть за виртуального Жана Рено. ■





N-GAGE ВОСПРИНЯЛИ ПРАВИЛЬНО

По данным английской компании mProvision, занимающейся распространением игр для мобильных телефонов, продажи скачиваемых игр для N-Gage значительно возросли за последнее время. Более того, по абсолютным цифрам N-Gage уже на 8 процентов обгоняет популярный телефон Nokia 3510i, и это несмотря на огромную разницу в пользовательской базе. Ведь из всего числа отоваривающихся на порталах http://ngagegames.co.uk и http://mynokiagames.co.uk владельцы N-Gage составляют лишь 4.5 процента против 17 процентов у 3510i! Соотношение же количества портативных приставок и купленных игр бьет все рекорды. Этот факт означает, что новая система от Nokia воспринимается покупателями именно как игровая консоль, а не обычный смартфон, что бы ни утверждали критики. И если находятся люди, готовые платить за скачивание Java-игр, то и полноценные релизы на MMC-картах должны быть востребованы. ■



ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

150 МИЛЛИОНОВ ИГР ДЛЯ PS2. КОМУ ДОБАВКИ?

SCEE сообщила о том, что с ноября 2000 года, когда в Европе была запущена PlayStaion 2, в этом регионе было продано более 150 млн. игр дли этой консоли. При этом только в октябре 2003 года на заводах было произведено 20 млн. дисков, а в ноябре – 25 млн. В среднем на каждого владельца PS2 в Европе приходится по 6 игр. И эта цифра наверняка будет расти, так как уровень продаж игр сейчас растет значительно быстрее, чем аналогичный показатель для консолей. Всего на данный момент для PlayStation 2 вышло более 700 проектов. К концу года эта цифра должна вырасти еще на 80. ■

КОРОТКО

МАРТ СЛЕДУЮЩЕГО ГОДА ознаменуется выходом версий для PC, PS2 и Xbox симулятора настольных игр Trivial Pursuit Unhinged от Atari. Издатель обещает сохранить дух оригинала, осовременив игру скоростью и новыми фичами.

ВЫХОД COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO был в очередной раз перенесен. Впрочем, если все сложится удачно, то к моменту появления этого номера в продаже игра все-таки появится на прилавках магазинов.



SOHU ПОКУПАЕТ КОНКУРЕНТА

Sohu.com, ведущий китайский интернет-портал, сообщил о том, что планирует купить одного из своих конкурентов – специализирующийся на играх сервис 17173.com. Задача – захватить как можно большую часть быстро растущего рынка сетевых развлечений. По словам представителей компании, 17173.com ценен как своим опытом в поддержании игрового портала, так и полезными связями с рекламодателями.

Эта сделка наглядно демонстрирует то, как сетевые проекты находят новые пути, чтобы заработать на своей аудитории. Ранее необыкновенного успеха добились сервисы, использующие для игр службу обмена текстовыми сообщениями для обычных мобильных телефонов. А компания Netease стала в Китае одной из первых, что использовали быстро растущую популярность многопользовательских ролевых игр, где геймеры общаются друг с другом в фэнтезийном мире. Sohu.com в свою очередь запустил несколько месяцев назад аналогичный проект под названием Knight Online. Покупка же 17173.com, что может похвастаться 4.3 млн. зарегистрированных посетителей, должна помочь завлечь в игру новых подписчиков, а также дать возможность удобнее работать с проектами независимых разработчиков. Игра стоит свеч – аналитики считают, что объем рынка сетевых игр в Китае за два года может вырасти в четыре с половиной раза – с $200 млн до $900 млн. ■

FLASHBACK

А. ГЛАГОЛЕВ (GLAGOL@GAMELAND.RU)

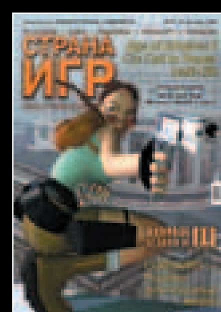
1 ГОД НАЗАД



3 ГОДА НАЗАД



5 ЛЕТ НАЗАД



Сейчас уже трудно поверить, что всего лишь год назад рядом с гордым тайтлом Primal стоял гриф «в разработке»! Это теперь все уже успели насладиться статьями прекрасной Джен, почувствовать каменную надежность горгульи Скри, а в те, не столь уж и далекие, если подумать, времена мы еще только приглядывались к артам и скриншотам, прислушивались к обещаниям разработчиков и замирали в предвкушении счастья. Не знаю, кому как, а по мне – ожидания оправдались на все сто! Игра действительно получилась красивой, атмосферной, цельной и чертовски увлекательной.

Не могу не вспомнить потрясающую статью Толи Норенко, посвященную Red Faction II. Мы тогда думали-гадали, станет ли «Красная Факция» хитом нынешнего года. Должен признаться, что читать материал Толи гораздо интереснее, чем играть в этот, с позволения сказать, шутер от первого лица. ■

Открываю старую подшивку журналов, смотрю на обложку и непроизвольно задерживаю дыхание – королева Алиса явилась на бал! American McGee's Alice – сплав больной фантазии и великолепного дизайна, к которому приложил руку небезызвестный Levelord, невероятная психоделия Льюиса Кэрролла, мастерски расцвеченная умельцами из Rogue Entertainment, и непередаваемая атмосфера кошмара, сдобренная звуками лебединой песни движка Q3.

Что еще? Tomb Raider: Chronicles, пятая часть, post mortem. Тот самый. Краткий отчет из жизни Лары Крофт, более известной как Индиана Джонс в юбке, написан, к вящему удивлению почтенной публики, не Толей Норенко (главным редакционным поклонником фигуристой расхитительницы гробниц и юношеских сердец), а шустрым Дмитрием Эстриным. Просто диву даюсь, как это Толя проморгал свое счастье!

Ладно, встретимся на футболе, Толик. ■

Ба, знакомые все лица! Опять она – губами лепа, бровьми союзна, щеками румяна (кто любил, тот поймет). К сожалению, речь идет о самой провальной из всех частей саги о похождениях самой сексуальной археологини за всю историю компьютерных и видеоигр. Правда, сидящий за моей спиной Толя Норенко, ответственно заявляет, что его пылающее любовью сердце все равно навсегда останется в рюкзачке Лары. Везет же некоторым!

«Самое значительное достижение жанра со времен Doom»! Таким дифирамбом разразился Сергей Овчинников по поводу только что вышедшей в свет Half-Life. Впрочем, игра предъявляла запредельные требования (Pentium 166, 32 Мбайт RAM, да еще настоятельно взывала о 3D-ускорителе), так что лишь редкая птица смогла отведать того замечательного блюда, что на долгие годы завладело игровой кухней. ■


Битва Героев
Падение Империи
число обмундирования
5 новых профессий
20 умений
Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 400 МГц; 64 Мб RAM; Видео 16 Мб; DirectX® 7; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 600 МГц; 128 Мб RAM; Видео 32 Мб; DirectX® 8.1.
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE. www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Все права защищены © Media 2000 Copyright. Лицензия Эл № 77-6227.
Разработчик: BLOODLINE

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS/RPG ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
■ РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: нет данных ■ ОНЛАЙН: http://www.gsc-game.com/
■ ДАТА ВЫХОДА: Весна 2004 года

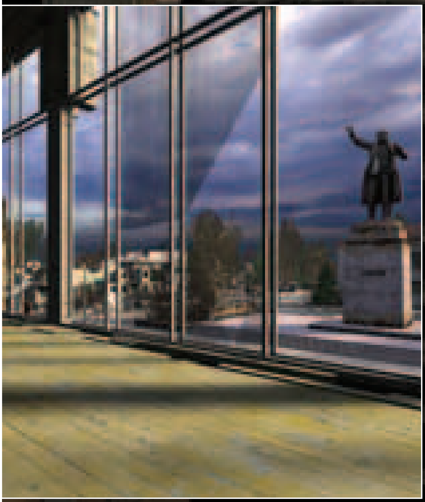
S.T.A.L.

OBLIVION LOST

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
perestukin@gameland.ru

Тракт Москва-Киев с некоторых пор облюбовали игровые журналисты. Транзит из одной игровой столицы в другую стал носить частый и регулярный характер. И поэтому на вопрос, а не рвануть ли нам к братьям славянам, редакция «СИ» дружно восклицает: «А як же!».

Возросшая популярность командировок в стольный град Киев вызвана не гигантской разницей цен на гастрономию, не «Черниговским





светлым» и даже не смешными до колик украинизмами на вывесках. Начиная с «Казаков», пристальное внимание игровых СМИ приковано к незалежной накрепко. GSC Game World (сколько глобализма в этом названии!) прославило себя, свою страну и свою историю. Вот как надо работать, товарищи!
Чрез Сухиничи, Белгород, Канатоп, до самого Киева журналисты обычно передвигаются поездом. Забившись в купе по три-четыре штуки (от разных изданий), они весело подкалывают своих конкурентов: прячут чужие паспорта на подходе к границе, запирают собратьев по цеху в туалетах и играют в карты на угощение в вагоне-ресторане (обычно безбожно мухлюют). Если вы едете маршрутом «Москва-Киев» и встречаете странную компанию, болтающую безумолку о странных вещах, то и дело, повторяя: «превью на три кило», «с ревью мы тогда лоханулись», «а скрины-то с инета скачанные», и «эксклюзива не дождемся», знайте, это группа российских журналистов, выбравших себе нелегкую специализацию – компьютерные игры.

ЗОНА ОТЧУЖДЕНИЯ

Такси за 20 гривен мчит разморенных москвичей (в Киеве всегда будет на несколько градусов теплее)



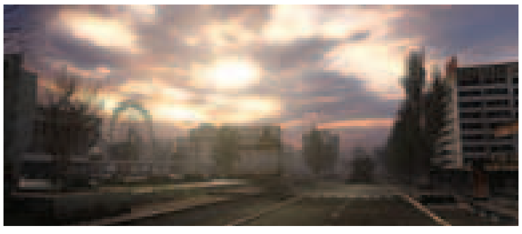
Слабофункциональные, но безумно атмосферные сооружения добавляют в и без того привлекательный мир «Сталкера» еще больше притягательности и загадочности.

ПРОЙДЯ ЧЕРЕЗ ЗАВОДСКИЕ АТМОСФЕРНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ, ЗАХОДИМ В НЕПРИМЕТНЫЙ ЛИФТ, ЕДЕМ, ТО ЛИ ВНИЗ, ТО ЛИ ВВЕРХ И В КОНЕЧНОМ ИТОГЕ ОКАЗЫВАЕМСЯ В ДРУГОМ МИРЕ.

СИСТЕМА СМЕНЫ ПОГОДЫ

ДИНАМИЧНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Благодаря системе смены погоды, в игре, как и в реальной жизни, солнце и луна перемещаются по небу, день сменяет ночь, за солнечной погодой следуют дожди и грозы, неожиданно наплывает туман, штиль чередуется с ураганными ветрами. Смена погодных условий происходит динамически: ветер дует с разной силой, периодически меняя направление, раскачивая траву и деревья.
Например, в играх, где время не меняется, а солнце находится всегда в одном положении, – освещение статично. В S.T.A.L.K.E.R. освещение меняется постоянно.



от вокзала до единственной интересующей их достопримечательности – офиса GSC. Как и многие российские девелоперы, украинские коллеги разместились на территории киевской фактории. Дешево и сердито. Особенно сердито на проходной. S.T.A.L.K.E.R. – самый секретный проект Европы, и с улицы попасть в офис GSC можно даже не мечтать. Пройдя через заводские атмосферные помещения, заходим в неприметный лифт, едем то ли вниз, то ли вверх и в конечном итоге оказываемся в другом мире.

.K.E.R





Любопытно, кто сейчас заведует этим колхозом? И что за звери теперь содержатся в этих загонах?



«Тяжело в учении – легко в бою», ненавязчиво подсказывает Зона.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

ВОЕННЫЕ СТАЛКЕРЫ



Солдаты-ветераны, прошедшие специальную подготовку, обвешаны аппаратурой. Хорошо вооружены. Встречаются редко.
Армия заинтересована в изучении причин и последствий катастрофы, картографировании Зоны и ее аномалий. Для этих целей они используют военных сталкеров, которых набирают среди сталкеров и армейской элиты. Военные сталкеры могут ходить как по одиночке, так и группами до пяти человек.
Военных сталкеров посылают на несколько интересующих военных объектов (место большой катастрофы, потерянный НИИ и т.д.)

ЗДЕСЬ БЫЛИ КАЗАКИ

Год назад люди, научившие мир управлять сразу 30 тысячами юнитов, квартировали в другом крыле завода, в обычной для этого строения обстановке: линолеумный пол и крашеные кондовой краской стены. На этот раз отворившиеся двери лифта выпустили нас в длиннющий фэбээровский коридор с десятком дверей по обе стороны. В теле образовалась какая-то робость, и желание ходить без провожатого исчезло. Взятая с собой видеокамера стала жечь руки, задним умом понимаешь – зря ее взял, снимать здесь запрещено априори. Сам не хочешь. За каждой из дверей, как в какой-то сказке, находится свое волшебное измерение. Вот в этом помещении колдуют над «Казаками 2», следующая дверь – кудесники наносят последний лоск на FireStarter, несколько дверей для нас закрыты – творят что-то секретное-секретное. А из-за другой слышны вопли, обычно сопровождающие зарубу в C-S, – и точно, в обеденный перерыв пол-офиса устраивает тренировку. Не разгрузку на полчасика, а именно быструю тренировочку. Как мы позже узнали, в команде GSC одни из самых грозных на Украине контрстрайкеров, а недавно о мастерстве киевских разработчиков-киберспортсменов узнали в Москве (см. врезку). Когда наконец увидел вожделенного S.T.A.L.K.E.R., я был полон впечатлений и даже немного опасался, что для новой информации просто не найдется места.

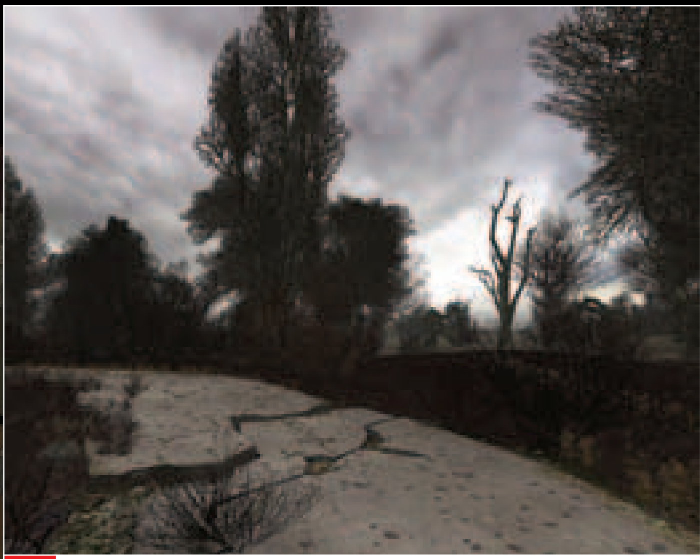
АКТИВИСТЫ GREENPEACE В ЛИЦЕ ИГРЫ ПОЛУЧАЮТ НАГЛЯДНУЮ АГИТАЦИЮ ПОСЛЕДСТВИЙ ИНДУСТРИАЛЬНО-ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ КАТАСТРОФЫ.



Хорошо иметь домик в чернобыльской Зоне. Главное – тихо.

ДАЙТЕ С ЗОНЫ УЕХАТЬ!

О проекте S.T.A.L.K.E.R. сейчас пишут даже совсем далекие от игровой тематики издания: «Большой город», Moscow Times. Только несколько чукотских жителей, задержавшихся на дрейфующих льдинах, пребывают в неведении относительно создания виртуальной Зоны. Все остальные слои населения уже давно в курсе и неистово заваливают редакцию вопросами касательно киевской грашки (игры – укр.). Особенно часто пишут граждане из мест заключения. Имеющие там хождение переписанные от руки статьи «Страны Игр» (в данном случае мы не предъявляем ровно никаких претензий к переписчикам) оставляют много неясностей, и условия пребывания в виртуальной Зоне – основная тема, волнующая этот контингент. Тем, кто каким-то чудом впервые слышит о S.T.A.L.K.E.R., посвящаются следующие несколько абзацев (и просьба – до возвращения на свою планету, зарегистрируйте свое пребывание на Земле).
Мир Зоны – это обширная территория, законсервированные 80-е годы, мертвые заросшие города. Пейзаж дополняют заброшенные подземные и наземные лабораторные комплексы, мертвые военные базы и испытательные полигоны новых технологий. Земля еще помнит боль взрыва, ее радиоактивные язвы кровоточат, ее слезы – кислотные дожди, а ядовитые туманы – это ее болезненное дыхание. По всей Зоне рассредоточены смертельные гравитационные аномалии. Активисты Greenpeace в лице игры получают наглядную агитацию последствий индустриально-экологической катастрофы.
Реализм подкреплен сталкерскими вылазками самих разработчиков – отважные киевляне дважды совершали поездки в чернобыльскую Зону. Фото- и видеоматериалы дали



Все это в реальном времени, с динамичными погодными условиями, с живым и интерактивным миром… Понимаю, в такое сложно поверить.

GSC необходимую основу для точного воссоздания Зоны Отчуждения. Текстуры и архитектура будут самые взаправдашние, натуральные. Игра создается на основе реконструкции Чернобыльской АЭС и 30-километровой территории вокруг нее. Экскурсия ожидается приятная: игроки воочию увидят Мертвый Лес, города Припять и Чернобыль, проникнут внутрь саркофага АЭС, пройдут по полностью восстановленным местам в самом эпицентре произошедшей трагедии.

КАК В ЭТО ИГРАТЬ?

В это не нужно играть, здесь нужно жить и выживать. S.T.A.L.K.E.R. – это небывалый сплав из путешествия, борьбы с аномальной природой, стрельбы, торговли и общения. Игрок предоставлен сам себе, нет целей миссии, нет указателей, нет прямого пути. Зона – одна глобальная локация. Никаких ограничений в перемещении, никаких загрузок между уровнями, никаких приказов. Игра будущего, игра XXI-го века. Игрок вживается в роль сталкера – человека, связавшего свою жизнь с Зоной. Человека нелюдимого, одинокого. Зона – смысл его существования. Зона кормит сталкеров, позволяя им вытаскивать ценные артефакты, которые за пределами радиоактивной территории приобретают невиданную ценность. Предметы с Зоны сталкеры обменивают на деньги и оборудование. Промысел прибыльный, и игрок вынужден будет столкнуться с жесткой конкуренцией. Не знаю, этично ли сравнивать этих ребят с браконьерами, но некоторые параллели просматриваются: все сталкеры находятся вне закона, вынос предметов за границу Зоны запрещен, и государство не собирается мириться с контрабандой.





СТАЛКЕРЫ. КТО ОНИ?

ПО МОТИВАМ СТРУГАЦКИХ



Сталкеры объединяются в группировки, гильдии и кланы, в которых есть свои правила и условия. Сталкер всегда получит поддержку от любого члена своей группировки, гильдии или клана. У каждой группы есть свое секретное место, в котором в условленный день и час они встречаются. Получив членство группировки, сталкер получает возможность выполнять задания данного сообщества. Некоторые группы конфликтуют друг с другом.

РОЛЕВЫЕ ТРЕЛИ

Перед нами не совсем привычная RPG. В мире выработаны четкие стереотипы, как должна выглядеть ролевая игра: обязательные характеристики персонажей, получаемый опыт, много уровней прокачки и еще больше предметов. Человечество забыло, что термин «ролевая» в первую очередь связан с отыгрыванием какой-то роли и предупреждает нас о полном погружении в воображаемый мир. Проект S.T.A.L.K.E.R. выводит игровую индустрию не только на десятилетия вперед, но возвращает ей давно забытое и утраченное. Накапливаемого опыта персонажа не существует. Характеристики, уровни – ничего этого нет. Тем не менее, игра имеет больше прав называться ролевой, чем та же Diablo. Жанр FPS/RPG предполагает не призрачные навыки игрока, отображенные в таблице, а его собственные, приобретенные в процессе игры. Хорошо стреляет не тот, кто прокачался на жирных тварях, а тот, кто действительно хорошо стреляет.

ДАЙТЕ ДЬЯВОЛА КОНЯ....

Самое противоречивое заявление разработчиков: «Сюжет развивается независимо от того, предпринимает игрок что-то или нет». На все вопросы с подковыкой разработчики отвечали не моргнув глазом. Дескать, да, игрок не единственный, кто может выполнять квесты, включая сюжетные. То есть то, что в Москве воспринималось шуткой, здесь в Киеве звучало незыблемым законом. Никаких подтверждений или опровержений сказанного обнаружено не было. Глядя на экран, где в непривычно реальном пейзаже бегали фигурки

ФАКТИЧЕСКИ ИГРОК СТОЛКНЕТСЯ С НАСТОЯЩИМИ БОТАМИ. НЕ С МОНСТРАМИ С ЧЕТКО ПРОПИСАННЫМИ ПУТЯМИ, А С НЕПРЕДСКАЗУЕМЫМИ ТЕРМИНАТОРАМИ.





Сесть бы в вертолет и улететь отсюда к солнцу, морю, к незараженным фруктам… Но Зона не отпустит.



«КамАЗ» – идеальное средство не только передвижения, но и борьбы с местной фауной. Только… где же тени?


ASUS®
ASUS V9950 Ultra
GeForce FX 5900 Series
nVidia GeForce FX 5900 Ultra
Передовая технология CineFX™ 2.0
256 Мб DDR видеопамяти
с 256-разрядной шиной данных
и интерфейсом AGP 8X
Фирменная онлайн технология
GameFace от ASUS
Поддержка DirectX 9.0 и OpenGL 1.4
Технология отображения информации
на нескольких дисплеях nView
Новейшие 3D игры в комплекте
ASUS Radeon 9800 XT/TD
256Мб DDR видеопамяти
Видеовход / DVI / ТВ-выход / 2 VGA-выхода
Технология GameFace
Технология охлаждения Smart Cooling
Технология защиты системы Smart Doctor II
Технология Video Security II
Технология Digital VCR II
Ulead Cool 3D 2.0 + Photo Express 4.0 SE
Программный проигрыватель ASUS DVD XP S/W player
Power Director Pro
Media Show
Новейшие 3D игры в комплекте:
Half Life 2, Battle Engine Aquila,
Gun Metal, 6 в 1 Game Pack
ПИРИТ
Тел: (095) 974-32-10
Web: http://www.pirit.ru
OLDI
Тел: (095) 105-0700
Web: http://www.oldi.ru
OCS
Тел: (095) 729-5191
Web: http://www.ocs.ru
JUPITER
Тел: (095) 708-22-59
Факс: (095) 708-20-94
citilink
Тел: (095) 745-2999
Web: http://www.citilink.ru
концерн БЕЛЫЙ ВЕТЕР
Тел: (095) 269-1776
Web: http://www.disti.ru
LIZARD
Тел: (095) 799-5398
Web: http://www.lizard.ru
www.asuscom.ru

сталкеров, словам этих людей хотелось безоговорочно верить.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ЗОНЫ

ИИ – это еще одна легенда S.T.A.L.K.E.R. Кроме выполнения за игрока всех квестов, ИИ будет пытаться имитировать поведение живого человека. Фактически игрок столкнется с настоящими ботами. Не с монстрами с четко прописанными путями, а с непредсказуемыми терминаторами. На территории Зоны их будет гулять около ста штук, и разработчики собираются поддерживать именно такое количество популяции. На место умершего будет приходить новый. Среднестатистический бот обязан хорошо стрелять, быстро бегать, мгновенно ориентироваться. А еще обладать неплохой памятью. Все встречи с игроком бот будет помнить до самой смерти. Случится вам нахамить или обидеть коллегу-сталкера, и мстительный собрат припомнит все зло при первом удачном случае. Я был свидетелем, как разработчики тренировали ИИ на специально выстроенном полигоне: больше сотни бойцов, территория размером с Поклонку, куча оружия и несколько видов монстров до кучи. На экране школа выживания, война всех против всех. Работники GSC со взглядами естествоиспытателей наблюдали за своими питомцами, что-то отмечали, что-то обсуждали. Монитор демонстрировал королевскую битву: сталкеры умирали десятками, выжившие в очередной схватке не успевали порадоваться победе, как моментально складывались пополам от точного попадания. Пауки в банке.

Отдельная тема – искусственный интеллект монстров. Hafe-Life 2 и Doom 3 предлагают старую испытанную схему игры – главный герой двигается по заранее просчитанному пути, на его пути случаются подготовленные и режиссированные события. Негатива в этом нет. Разработчики хотят игроку только добра и четкой выверенностью действий персонажа добиваются максимального эффекта. GSC предлагают в некотором роде революционную систему – систему симуляции жизни. Каждый монстр (от крысы до «контроллера») обладает своим жизненным циклом: он питается, перемещается, испытывает страх и голод. Он не ждет игрока за углом в «выключенном состоянии». Он может вообще не обратить внимания на проходящего мимо сталкера – своих дел навалом. Как и год назад, журналисты покидают Киев в смешанных чувствах. Игра есть, они ее видели, трогали, побывали в саркофаге АЭС, заглянули в мертвую Припять… Но вопросов не стало меньше, разработчики не собираются раскрывать все секреты сразу, кокетничают, знают, что не будут обделены вниманием, вызывают у нас предрелизный зуд и лихорадку вожделения. Если на маршруте «Киев-Москва» вы встретите тихую компанию, вглядывающуюся в стремительно проносящиеся дали – это игровые журналисты, побывавшие Там. ■

GSC.GAMEWORLD TEAM – ЧЕМПИОНЫ!

C-S ПО-КИЕВСКИ

24 ноября 2003 года GSC.GameWorld Team заняла первое место по Counter-Strike на Flashback Open Cup 2003 в Москве, среди 70 команд-участниц, не проиграв по ходу турнира ни одного матча. От всей души поздравляем ребят с «золотым» выступлением. Упорные тренировки команды привели GSC.GameWorld Team к заслуженной победе.

ИТОГОВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

1 место – GSC.GameWorld Team (Enix, BoBo, yXo, ZeroGravity, weiss)
2 место – Taran2L – (sergg, vampir, monk, necron, egich)
3 место – Virtus.pro – (Sally, Patrick, F_1N, Antikiller, MegioN)
4 место – vWeb
5-6 места – emax / m5.c58
7-8 места – HR / ForZe [S]

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

ГРУППА СТАЛКЕРОВ «ДОЛГ»

После возвращения с одного из заданий сталкеру предлагают вступить в подпольную группировку «Долг». В группу, считающую своим долгом защитить мир от нашествия мутантов. Сталкеры этой группировки уничтожают гнезда и ульи мутантов. Они считают себя чернобыльскими ведьмаками и охотниками за кровососами. Сталкер вступает в группу, на его защитный костюм наносят символику группы и открывают секретное местоположение группировки. В группе он узнает о темных сталкерах и еще двух подпольных группировках «Грех» и «Свобода». Ему дают первое задание – обнаружить среди болот, а затем и уничтожить «Фантазм». «Фантазм» – необычная сущность, контролирующая фантомные образования.





Дорогие читатели, вы имеете возможность наблюдать Чернобыльскую АЭС изнутри. Редкие кадры.



Контрольный в голову – это обязательная манипуляция. Мутация превратила эти создания в совершенные организмы.



Это не искусная компиляция, а нормальный снимок игрового дизайна. В офисе GSC нам показали и не такие «мертвые леса».






РУССКИЙ ФРОНТ 2
Трехмерные модели техники, созданные по реальным чертежам
Более 100 различных юнитов
Высокодетализированные 3D-карты мест сражений
Две компании за каждую из сторон (СССР и Германия)
Влияние усталости и опыта на игровой процесс
Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® II 300 МГц; Мб RAM; Видео 8 Мб; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 600 МГц; 128 Мб RAM; Видео 32 Мб; DirectX® 8.1.
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
Разработчик: Электроникум
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Все права защищены © Media 2000 Copyright, Лицензия Эл № 77-6227.

PLAYSTATION 2:

ДОСТИЖЕНИЯ, ПРОБЛЕМЫ, ПЕРСПЕКТИВЫ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru



В канун круглой даты редакция «СИ» решила подвести итоги и вынести оценку состояния приставочного сегмента российской игровой индустрии. И тут в наш почтовый ящик попало большое письмо – точнее, полноценная статья от читателя из Волгограда. Автор решился вступить в полемику с Костей Говоруном, доказывавшим в памятном мартовском номере бесперспективность консольного пиратства в стране. Рассудив, что неразумно было бы обсуждать рынок PS2 и не коснуться проблемы контрафактной продукции, мы решили опубликовать текст письма полностью, благо в прозорливости и понимании ситуации Дмитрию Акентьеву не откажешь (хотя местами его выводы, не скроем, достаточно спорны). Получившийся материал снабжен комментариями представителей двух ведущих отечественных компаний-дистрибьюторов продукции Sony Computer Entertainment и ее партнеров. Помимо этого, мы обратились за разъяснением некоторых юридических вопросов к представителю Ассоциации по борьбе с компьютерным пиратством (АБКП). Получился любопытный диалог: представители «Софт Клаб» и Vellod Impex откровенно отвечают на поставленные Дмитрием вопросы, объясняя причины тех или иных шагов распространителей легальных игр для PS2; затронута животрепещущая проблема игровых прокатов и вопрос роста числа локализаций, появилась информация о примерном количестве проданных в стране консолей, определены рамки действий компаний на следующий год.

Надеемся, что сегодняшняя публикация позволит читателям лучше понять политику дистрибьюторов и локализаторов, а наш журнал перестанут обвинять в оголтелом преследовании каждого, у кого в приставке установлен чип. «СИ» выступает резко против контрафактных игр, но мы прекрасно видим положение дел в стране и, также как и вы, считаем высокими цены на игры для PS2. Поэтому мы активно поддерживаем инициативы по созданию разветвленной сети прокатов консольных игр. Хочется верить, что наступающий год принесет много приятных и радостных открытий в этой области.

ГОД В РОССИИ

МИФЫ О ПИРАТАХ, ВЗГЛЯД ВТОРОЙ

ДМИТРИЙ АКЕНТЬЕВ
Togusa@mail.ru

Данный текст является попыткой опровергнуть некоторые положения статьи, опубликованной в «Стране Игр» №06(135) в марте 2003 года. Дело в том, что даже в стране победившей демократии остается место для мифотворчества и идеологических войн. Одной из таких войн является непрерывная война с пиратством. А в войне, как известно, все средства хороши и победителей, как говорится, не судят, поэтому стан лицензионщиков грешит натяжками, умолчаниями, а порою и откровенным бредом.

МИФ О «ГУБИТЕЛЬНОСТИ ПИРАТОВ ДЛЯ ИГРОВОГО РЫНКА».

Начнем с того, что пираты не способны погубить рынок ни приставочных, ни компьютерных игр. Львы не в состоянии съесть всех антилоп в Африке, а пираты не в состоянии уничтожить рынок, с которого кормятся. Работает элементарное правило обратной связи. Если кто и погибнет, то мелкие компании, которые при других условиях были бы поглощены конкурентами. Кроме того, издатели, почуявшие весь потенциал игрового рынка, уже ни за что не упустят такие деньги. А способов не дать пиратам откусить свой кусок пирога масса. Это возврат к игровым автоматам, игровые салоны, игры по сети. Все такие виды игр легко контролируются (это только у Мамору Осии в «Авалоне» целая сеть игровых клубов была подпольной), а пираты не могут войти на этот рынок из-за высоких цен на оборудование. Но в любом случае компьютерные игры теперь не умрут никогда – как не умерли театр, радио, кино и телевидение.

МИФ О СМЕРТНОСТИ ПИРАТСТВА.

На самом деле мы здесь опять имеем систему с обратной связью. С пиратами можно бороться, причем успешно, но чем больше денег вы вкладываете в борьбу с пиратством, тем меньший эффект вы получаете с каждого вложенного рубля. Пираты начинают прятаться, шифроваться, за ними приходится бегать, вылавливать их, а количество легальных покупателей от этого увеличивается весьма незначительно. В определенный момент борьба с пиратством начинает давать отрицательный результат. Покупателей начинает бесить очередная защита вроде Star Force, возня с кодами, регистрациями – и они, покупатели, посылают лицензию всерьез и надолго (*ох, и спорное же утверждение – ред.*). Полностью же искоренить пиратство силовыми методами можно только в утопии, вернее в антиутопии, с помощью штурмовых отрядов и показательных казней на площадях. Поэтому и у нас, и на Западе используется метод «все хорошо в меру», при котором борьба с пиратством ведется лишь до тех пор, пока это выгодно. И у нас, и на Западе пиратство присутствует, только его проценты различны. Дело тут вовсе не в совести покупателей или слабости правоохранительных органов. К тому, в чем же тут дело, я вернусь позже, в «Мифах о справедливых ценах».



Чиповать или нет? По-прежнему самый насущный вопрос для обладателя PS2, живущего за пределами столицы. Напоминаем, что при модификации консоли вы лишитесь гарантии на нее.

МИФ О «РУССЕФЕКАЦИИЯХ».

Одной из любимых баек лицензионщиков являются рассказы об «ужасных пиратских переводах». Wren даже объявил по этому поводу траур по пиратам. Хотя, если задуматься, то появление переводов есть признак не смерти рынка, а его расцвета. Смотрите сами. Вот появилась в Японии новая приставка PS3. Ее тут же купили себе Купер с Wren'ом – и сидят, рубятся. Пиратам это все глубоко фиолетово. Каждый, кто хотел себе купить новую приставку, сделал это сам, с помощью интернет-магазинов. А вот число жаждущих новую приставку достигло тысячи. Пираты протирают глазки и начинают чиповать легальные приставки и снабжать их играми. Это выгодно, сотня-другая покупателей у них найдется. Но покупателей все еще слишком мало, чтобы ломать голову над проблемой перевода. «Кому надо – язык выучат», – решают пираты. Затем число покупателей повышается сначала на порядок, потом на два. И все чаще среди них начинают мелькать лица, хоть и не знающие о статье конституции, провозглашающей русский язык государственным, но, тем не менее, не желающие учить «нихонское» и «ангельское» наречия ради каких-то там каратулек или гоночек (а без знания языка порой не обойтись: попробуйте настроить машину, не зная, как пишется «коробка передач»). Деньги у этих лиц кое-какие водятся. И умноженная на их количество сумма выходит весьма немалая. «О-па, – говорят пираты,- It's time!». И находят башковитых парней, которые начинают клепать «шедевр» за «шедевром». Пипл начинает хавать их пачками, а брезгливые граждане отыскивают другие пути, но это уже мало кого волнует. Все – рынок набрал полную силу.

Хотя Sony никогда не накладывала официального запрета на нелицензированную продукцию вроде DVD Region X (позволяет запускать на консоли DVD других регионов) или Pro Action Replay («взломщик» игр), эти диски разом пропали из продажи в нашей стране. ■

«...«О-ПА, – ГОВОРЯТ ПИРАТЫ, – IT'S TIME!». И НАХОДЯТ БАШКОВИТЫХ ПАРНЕЙ...»



Признаемся честно: мы, москвичи, впервые увидели пиратские PS2-диски совсем недавно, на одном из показательных рейдов. Тогда сотрудникам МВД удалось конфисковать целых 3 (!) таких DVD.

Константин Говорун:

Уважаемый оппонент абсолютно прав по большинству пунктов. Задачей моей статьи было рассказать о том, как и почему все стало плохо. В этом же материале говорится о том, что и как стоило бы сделать, дабы российские геймеры перестали считать себя ущемленными.
Хочу заметить одну вещь. Продажам лицензии угрожает лишь ситуация, когда рядом с легальными играми на прилавке лежат их полные копии с качественной полиграфией. Именно такой пиратский рынок существовал до появления русификаций и консолей нового поколения, о нем я и говорил как о «мертвом». ■

То, что пиратские поделки зело страшны – нормальное явление, если учесть, что пиратских контор не одна и не две, и никто не схватит за руку конкурента, который выпустит перевод раньше тебя. Это лицензионщики могут сидеть на своих эксклюзивных правах и сопеть в две дырочки (что и приводит к опозданию выхода GTA3 на полгода, а «Мафии» – и того больше), а у пиратов закон простой: «Кто первым встал, того и тапки». А уж потом, сняв сливки, можно и о людях со знаниями правил русского языка подумать, выпустив «Платиновую», «Золотую» или «Бриллиантовую» версию, где результат работы «Стайлуса» таки вычитали. Возможно, даже два раза. Между прочим, российский рынок компьютерных лицензий состоит на 95% из русских версий и не желает при этом выглядеть мертвым. Что лишний раз подтверждает слова о том, что русский язык в играх не зло, и даже не благо, а попросту симптом развитого, действительного массового рынка.

Честно говоря, удивляет позиция людей, которые всерьез считают пиратов идиотами, выпускающими то, что никто брать не будет. Рынок завален русскими версиями исключительно потому, что народ их требует. Лишний раз в этом убедился, когда покупал себе Dreamcast с рук, и парень, его продававший, сказал об идущей с ним в комплекте DoA2: «Только предупреждаю, она английская». Человек всерьез считал это недостатком, о котором счел нужным предупредить! Поэтому пираты тратят время и деньги отнюдь не во зло себе, а для расширения рынка и увеличения продаж. А хардкорным геймерам никто не запрещает брать оригинальные версии игр в интернет-магазинах или по обмену с друзьями.

МИФ О ВОСЬМИ ИГРАХ.

Регулярно нам рассказывают истории о бедных американских геймерах, которые за весь цикл жизни приставки покупают к ней всего восемь игр, в которые и рубятся до одурения целых пять лет. Не знаю как вы, а у меня после двух недель игры в «UFO: Enemy unknown», прямоугольники, сигнализирующие о появлении врага отпечатались на сетчатке и попросту снились по ночам. Теперь аналогичные симптомы порождает Advance Wars 2. Поэтому рассказам об игре в одну игру в течение полугода я верю с большим трудом. Нет, я понимаю, сверх-хардкорщики, закаленные спектрумовской Elite, могут выискивать все бонусы в Beyond Oasis и по три года, но большинство игроков не такие. Да и поиграть во все RPG от Square, которых куда больше восьми, очень хочется.

А фокус состоит в том, что у американцев есть развитая система проката, и они покупают далеко не все игры, в которые играют. Такая система существовала и у нас, во времена Dendy, Sega Mega Drive, а с приходом PSX и PS2 такую услугу можно найти лишь у некоторых пиратов. Лицензионные интернет-магазины, по вполне понятным причинам, такую услугу предоставить не в состоянии. Вместо этого они предпочитают через журналы и прочие СМИ лечить нас рассказами о вреде захламления домашней обстановки играми. Странно, как некоторые товарищи живут в одной квартире с сотнями компакт-дисков и не жужжат? Наверное, умеют наводить порядок. Внушают нам и идею о пользе обдуманного выбора и предлагают меняться дисками с друзьями. То, что на весь, скажем, миллионный Волгоград всего пара десятков владельцев PS2, и объявлений об обмене дисками в местной газете нет, их волнует мало. Но это правильно, много говорить, чтобы мало работать, – это национальный вид спорта, факт.

МИФ О СПРАВЕДЛИВЫХ ЛЕГАЛЬНЫХ ЦЕНАХ.

Когда вам кто-то имеет наглость заявлять, что цены на приставочные игры равны европейским, а следовательно, справедливы, – дайте этому шарлатану по голове учебником экономики (хотя Ландау потяжелее будет). И расскажите этому типу следующее. Цена продукта всегда определяется из себестоимости оного и некоторой нормы прибыли. В случае с DVD можно судить только о себестоимости материального носителя: 40-80 рублей. Остальная, нематериальная, часть стоимости слишком расплывчата и может меняться в весьма широких пределах. Так, возьмем компенсацию за скидку при покупке приставок. Это известный финт ушами, когда приставку отдают задарма, а отыгрываются на дисках. Подобные фокусы производителей принтеров уже вызвали законное недовольство во многих странах. Величина этой компенсации может варьироваться от 20 долларов (если я покупаю восемь игр для приставки) до 2 (если число игр в моей коллекции на порядок больше). Компенсация за стоимость разработки также сильно зависит от тиража. Но ни тираж, ни активность покупателей предсказать нельзя заранее, поэтому единственно разумным поступком является добиться максимума прибыли. А вот тут и вступают в действие законы экономики. Существует специальный график, устанавливающий зависимость спроса от назначаемой производителем цены. Зависимость эта обратная, т.е. чем больше цена, тем меньше людей готово заплатить за этот товар. И фокус состоит в том, что двукратное снижение цены может привести к четырехкратному увеличению продаж и, как следствие, двукратному увеличению прибыли. Лишний раз в действенности этого правила убеди-



Эта DVD-штамповка, скорее всего, произведена на одном из столичных заводов.

«...МНОГО ГОВОРИТЬ, ЧТОБЫ МАЛО РАБОТАТЬ – ЭТО НАЦИОНАЛЬНЫЙ ВИД СПОРТА...»


hp
invent
ТЫ
СНИМАЕШЬ, КОГДА СОЛНЦЕ СВЕТИТ ПРЯМО В ОБЪЕКТИВ
СНИМАЕШЬ, КОГДА СОЛНЦЕ СВЕТИТ В СПИНУ
СНИМАЕШЬ, КОГДА СОЛНЦА ПРАКТИЧЕСКИ НЕТ
И НЕ ПОЗВОЛЯЕШЬ СОЛНЦУ ДИКТОВАТЬ ТЕБЕ, КОГДА СНИМАТЬ, А КОГДА НЕТ!
БЕЗ ТЕХНОЛОГИИ ADAPTIVE LIGHTING
С ТЕХНОЛОГИЕЙ ADAPTIVE LIGHTING
КОМПАНИЯ HEWLETT-PACKARD ПРЕДСТАВЛЯЕТ ЦИФРОВУЮ ФОТОКАМЕРУ HP PHOTOSMART 945 С ТЕХНОЛОГИЕЙ HP ADAPTIVE LIGHTING
Пасмурно или солнечно? На качество фотографий это больше не влияет, если под рукой цифровая фотокамера HP Photosmart 945. Технология HP Adaptive Lighting позволяет делать четкие и яркие снимки при любом освещении! Кроме того, ты сможешь быть ближе к происходящему благодаря 8-кратному оптическому увеличению, а разрешение матрицы в 5.3 мегапикселей поможет разглядеть даже самые мелкие детали. Усовершенствованные функции управления HP Photosmart 945 дадут тебе возможность полностью выразить свою индивидуальность в каждом снимке.
Не бойся темноты! Будь фотонаходчивым!
you + hp
Просто позвоните: (095) 797-3-797 · www.hp.ru
Все изображения симулированы. Photosmart является зарегистрированным товарным знаком Hewlett-Packard Development Company, L.P. © 2003 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Все права защищены. Товар сертифицирован.

Пиратский рынок PS2 развивается так, как мы и предсказывали. Свежие игры мгновенно появляются в виде штампованных заводским способом DVD (120-150 рублей), однако многих «спящих хитов», особенно RPG, это не касается, их можно достать лишь по знакомству. Русифицируется практически все, зачастую английские версии в продажу не поступают вовсе. Наконец, пираты отказались от мало востребованных потребителями глючных CD-рипов: они распродают их запасы по дешевке или отдают «в нагрузку» к консолям. ■

лась Нинтендо. Она обрушила цену на GameCube до 99 долларов и была за это вознаграждена четырехкратным скачком продаж в Америке.
Задача маркетологов состоит в том, чтобы определить форму этой кривой и найти оптимальное значение цены, при котором произведение прибыли с единицы продукции на количество проданных единиц достигнет максимума. В идеале компания должна продавать свой продукт каждому покупателю по максимально устраивающей его цене. Производители процессоров добиваются этого путем постепенного снижения цен, когда топовые модели со временем становятся доступны все большему и большему количеству покупателей. Производители лицензионных игр достигают этого эффекта, сегментируя рынок и предлагая покупателям с различными доходами jewel и коробочные версии. Если же у покупателя еще остаются лишние деньги, его дожимают, предлагая сопутствующие товары (мерчандайз) – плакаты, фигурки любимых персонажей, майки, кружки и т.д.

Проблема российского рынка приставочных игр состоит в том, что «лицензия» по-настоящему доступна только людям с доходами от 600 долларов (*откуда такая цифра, не объясняется – ред.*). Тем, чьи доходы ниже, предлагаются уцененные версии старых или попросту паршивых игр (*хоть увольте, не тянет Platinum-серия на «паршивые» игры – ред.*). Как вариант, можно затянуть пояс и брать по одной игре раз в три месяца или реже. Но это, как я уже говорил, – чистое издевательство. Если человек действительно играет на приставке, а не поигрывает раз в месяц на вечеринке, и он не большой фанат спортивных игр или файтингов, то ему нужно около двух игр в месяц. Даже многие JRPG проходятся за пару выходных, а уж о Resident Evil, на спор пробегаемой за четыре часа, речи вообще не идет. Во времена Dendy я с друзьями умудрялся проходить по две аркады в день.

Таким образом, более 60% населения в стране, где средний уровень доходов подавляющего большинства населения составляет около двухсот долларов, – о приставках может только читать в журналах. Человек с такими доходами не может тратить на игры больше 30-50 долларов в месяц. И если компьютер он может купить в кредит с рассрочкой на год-два или скопить на него за полгода, а потом покупать дешевые jewel-версии игр, то в случае с консолями он упрется в высокую цену приставочных дисков. Поэтому говорить о справедливости лицензионных цен в России нельзя. И примеров тому масса.

«...ДАЖЕ МНОГИЕ JRPG ПРОХОДЯТСЯ ЗА ПАРУ ВЫХОДНЫХ, О RESIDENT EVIL РЕЧИ НЕ ИДЕТ...»



В центре фото сотрудники SCEE Cambridge, приехавшие на российскую премьеру локализованной Primal. То есть те самые люди, на чьем интеллектуальном труде наживаются пираты.

Так, цены на лицензионные видеокассеты в России гораздо ниже, чем на Западе, где они стоят даже чуть дороже DVD. Это последствия ценовой войны с пиратами, в которой лицензионщики победили, не только снизив цены до терпимого уровня, но и создав развитую сеть прокатов, с необычайно демократичными ценами.

Когда создавался российский рынок DVD, опыт с VHS не был учтен. В результате из-за высоких цен рынок пять лет пребывал в зачаточном состоянии, пока его не взорвали пираты со своей продукцией. Вкупе с корейскими и китайскими плеерами за 100$, они превратили домашний кинотеатр из научной фантастики в «объективную реальность, данную нам в ощущениях». Аналогично с сотовой связью. Хотя пиратов тут, по большому счету, не было (и обвинить их никак не получится), рынок сотовой связи долго находился в спячке, пока один за другим операторы не начали предлагать тарифы один демократичнее друго-



Опечатанная коробка с чипованной приставкой. По словам оперуполномоченных, она конфискуется и уничтожается.

го. Теперь сотовые телефоны есть почти у каждого. Кинотеатры долгое время умирали. Теперь в нашем Волгограде один за другим строятся мультиплексы, где можно посмотреть фильм на большом экране со всем «долби» повсюду за смешные 50-80 рублей. Хотя никто не мешает потратить и 200 рублей на билет и еще полтысячи на попкорн с лимонадом. Вот это называется: «каждому по возможностям». А вы говорите: «Справедливые цены на лицензию».

МИФ ПОСЛЕДНИЙ: «О СУЩЕСТВОВАНИИ РОССИЙСКОГО РЫНКА ПРИСТАВОЧНОЙ ЛИЦЕНЗИИ».

Посмотрите на статью годовалой давности из «Страны Игр» о российском старте PlayStation 2. Вся редакция радуется, один из представителей SCEE, обаятельно улыбаясь в камеру, рассказывает о «16 тысячах PS2 к Рождеству». Одно только портит праздник – непонятливые прохожие, которые, глядя на демоюниты, заявляют: «А на фига мне это, у меня же есть компьютер». А теперь отрешитесь от этого состояния праздника и вдумайтесь в цифры. 16000 приставок к Рождеству, меньше сотни тысяч приставок на Россию. Теперь давайте посчитаем. В настоящий момент по всему миру продано более 60 миллионов PS2. Население нашего шарика около 6 миллиардов, из которых 150 миллионов – гордые обладатели российского гражданства. Из простейшей пропорции выводим, что полтора миллиона приставок должно приходиться на Россию. Учитывая то, что мы все-таки не Уганда, не Афганистан, не Индия и не Китай, это число можно смело увеличить до трех миллионов. А в статье, между тем, речь идет о числе в тридцать раз меньшем. Проблема вовсе не в ошибке расчета. В одном из номеров «СИ» представитель «1С» рассказывал о том, что хитовые игры приносят им по миллиону, а то и более, долларов. Это при прибыли по доллару с диска. То есть парк компьютеров действительно включает миллионы единиц техники. И если во всем мире (кроме Кореи) количество приставок равно, а то и превышает, число игровых компьютеров (иначе никак не объяснить старые речи о смерти чисто компьютерных игр), то в России ситуация прямо противоположная.



Shadow Vault
ЗОНА ТЕНЕЙ
Динамическая сюжетная линия
20 игровых уровней
30 юнитов
40 действий, используемых во время игры
36 способов усовершенствовать персонаж
Искусственный интеллект высочайшего уровня



Модифицированная приставка позволяет воспроизводить игровые и кино-DVD разных регионов, DVD-R, даже бета-версии от разработчиков. На фотографии нет ни одного пиратского диска.

В чем тут причина? Ну, во-первых, лицензионщики пожинают плоды своей ценовой политики. Кривую спроса и предложения не обманешь, и приставки покупают только зажиточные граждане, которые могут себе позволить тратить по сотне-другой баксов на развлечения. Остальные или идут к пиратам (чьи чипованые приставки тоже входят в эти сто тысяч) или попросту игнорируют приставочный виноград. Во-вторых, сказывается то, что, будучи довольно небольшими конторами с относительно небольшими оборотами (о каких оборотах может идти речь на таком узеньком рынке?), российские издатели приставочных игр попросту неспособны вести массовую рекламную кампанию. Да и не горят особым желанием, похоже. В свое время, когда в Россию пришли NES, Sega MD и SNES, как грибы плодились магазинчики приставочных игр. По телевидению шло несколько передач о приставочных играх. Устраивались мини-чемпионаты по играм, существовали прокаты игр, в игровых салонах стояли десятки Sega Mega Drive. Вот это было вторжение, захват рынка. Последствия его ощущаются до сих пор. А сейчас все, на что хватает издателей, – это реклама в одном (и единственном коммерческом) профильном журнале, да антипиратские акции, носящие скорее характер пиара, для успокоения западных деловых партнеров. Навскидку можно вспомнить только одну приставочную игру с лицензионным переводом. Это многострадальная Primal.

Да и что вы хотите, с таким-то отношением. Один из представителей компании, занимающейся локализациями приставочных игр, обронил на форуме «СИ» фразу, что легальных русских версий игр на PS one было мало потому, что рынок был безнадежно захвачен пиратами. Но, насколько я помню, аналогичное положение дел не помешало «Буке» и «1С» захватить рынок компьютерных игр и оттеснить пиратов со своей территории, оставив им только издание тех игр, что не выпущены на jewel-лицензии. Нет плохих рынков, есть плохие менеджеры. Кстати говоря, меня поражает, как российские издатели продукции Nintendo откровенно профукали шанс раскрутить игры для GameBoy, когда сериал о покемонах бил рекорды популярности на ОРТ. Никакой рекламы игр, для которой и создавался сериал, я во время эфира так и не увидел. Единственные, кто нажился на этом сериале, были торговцы турецкими жвачками, чипсами и лимонадом в форме Пикачу. В-третьих, порочна сама практика продажи приставок и игр через интернет-магазины. Москвичи могут зайти в «Союз» и купить приставку там. А остальным предлагают возложить надежду на почту и нечто, подозрительно напоминающее «Магазин на диване». И это, к тому же, при отсутствии у населения культуры использования кредитных карточек. (Порой приходилось наблюдать страшную картину: к банкомату подходил бухгалтер предприятия с кипой

«...ПРИСТАВКИ ДОЛЖНЫ ПРОДАВАТЬСЯ И В КРЕДИТ, КАК ВСЯ БЫТОВАЯ ТЕХНИКА....»

ЗАКОН ЕСТЬ ЗАКОН

Нас давно интересовали механизмы преследования консольных пиратов в России: номера статей УК, по которым привлекают торговцев контрафактными дисками, законодательные обоснования нелегальности установки чипов в приставки, и прочие подробности. За разъяснениями «СИ» обратилась Алексею Щербакову, главе Ассоциации по борьбе с компьютерным пиратством (АБКП). Вот что он рассказал:

«Правоохранительные органы успешно привлекают пиратов за чиповку PS2 по статьям 272-273 ст УК РФ («Неправомерный доступ к компьютерной информации» и «Создание, использование и распространение вредоносных программ для ЭВМ»), так как, согласно официальному заявлению Sony, приставка PS2 является аналогом ЭВМ, а чип создает вредоносную программу, блокирующую нормальную работу ЭВМ, по мнению большинства экспертов. Также Sony считает установку чипа нарушением ее прав на консоль, и возможно привлечение пиратов к уголовной ответственности по ст 146 УК РФ («Нарушение авторских и смежных прав»). В РФ уже имеются приговоры судов, согласно которым предприниматели, реализующие чипованные консоли, осуждены на полгода тюрьмы (правда, затем амнистированы), согласно нашему законодательству осужден может быть как чиповщик, так и продавец консолей. За чиповку консолей привлекают пиратов по всей Европе, создан прецедент в США. За пиратские диски в России, как и во всем мире, привлекают, прежде всего, из-за нарушения авторских и смежных прав. В случае с Sony в нашей стране можно получить уголовное наказание, судимость за любой пиратский диск, воспроизводимый на консоли (как выяснилось впоследствии, имелись в виду не покупка и обладание, а все-таки продажа и хранение с целью сбыта – ред.). Также запрещено использование дисков для проката: только в республике Дагестан в ноябре силами Отдела К МВД республики за прокат продукции для PlayStation к уголовной ответственности будут привлечены четыре частных предпринимателя. В регионах такое часто встречается, но для легального проката необходимо получить специальное разрешение Sony, уплатить лицензионный сбор – пока такие разрешения еще никому не выдавались, поэтому все прокаты игр для PS2 считаются нелегальными».

Интересно, правда? Выходит, что местных торговцев чипованной Xbox и пиратскими играми для нее «прижать» сложнее хотя бы потому, что в официальной документации эта консоль не именуется компьютером (на самом деле определение Computer Entertainment System, принятое для обозначения PS2, тоже не вполне синонимично термину «компьютер») – соответственно, подвести торговцев и чиповщиков Xbox под перечисленные выше статьи уже не так легко. Да и правообладатель в лице Microsoft претензии не высказывает. И Nintendo хранит молчание – оттого стоят палатки с пиратскими картриджами для GBA и дисками для Xbox аккурат в центре Москвы, где нелегальную игру для PS2 днем с огнем не сыщешь. Тезис о том, что чип «блокирует нормальную работу ЭВМ вредоносной программой» в состоянии оспорить любой серьезный эксперт – снятие региональной защиты не является работой в нештатном режиме, устройство изначально снабжено этими функциями, пусть искусственно заблокированными. По идее, с чиповщиков PS2 спрос такой же, как с тех, кто снимает региональную защиту с бытовых DVD-плейеров – то есть никакого. Но одно-единственное словечко «компьютер» переводит PS2 из разряда бытовой техники в совсем иную категорию, а там и статьи УК найдутся. Раз эксперты в суде не доказали неправомерность именования PS2 компьютером (хотя огромное количество современной бытовой техники напичкано продвинутой микроэлектроникой, да что там – тот же GameCube, по мощности превосходящий PS2, компьютером официально почему-то не считается), ситуация остается прежней. Насущный вопрос с прокатами, как видите, также открыт – судя по всему, для его решения необходимы усилия региональных распространителей игр, завязанных на крупных дистрибьюторов. Надеяться тут есть на что – мы уж было испугались, что АБКП объявит любые прокаты вне закона, но Алексей развеял наши опасения. ■

карточек и получал зарплату на всех работников. Удобнее им так.) Что меня заставляет покупать в российских е-шопах, а не в китайских «Лик-Сангах» – тайна великая есть. Тем более Купер в «Обратной связи» упоминал, что настоящие хардкорщики берут американские версии приставок, а не ждут по полгода кривые PAL версии. А у пиратов есть чипованые приставки, жрущие все любое, и их можно попробовать прямо на месте. Даже прочиповать можно в присутствии заказчика. Вот такие пироги с котятами. В-четвертых, у приставок слишком низка популярность в массах. Когда каждый третий имел «Сегу», которая была крута, каждый второй третий стремился соответствовать. А о крутизне PS2 свидетельствует только «Страна Игр». У друзей PS2 нет. В лучшем случае Dreamcast, если повезет. В компьютерных клубах PS2 не найти. Там только компьютеры и «Контра». Представители E-Shop тоже на пальцах крутизну приставки не покажут. Да еще и цены...

ВЫВОДЫ, ИЛИ ЧТО ТАКОЕ «БОРЬБА С ПИРАТАМИ».

Итак, я вам объяснил, почему считаю нынешнюю «борьбу с пиратством» явлением чисто идеологическим. Настоящей причиной слабого роста приставочного рынка в России являются совсем не пираты, которые, наоборот, расширяют рынок как могут, – вопрос лишь в том, как перенаправить деньги покупателей из пиратских карманов в карманы производителей игр. Легальщики же рынок скорее душат, чем расширяют. Незначительный рост продаж – заслуга, скорее, самой Sony, которая регулярно снижает цену на приставки. Что же надо делать? По моему глубокому мнению, идеальным выходом был бы шаг, подобный методам «1С» или «Буки». А именно, дешевые (по 8-10 долларов) русские версии игр. Учитывая то, что Nintendo предприняла решительные шаги по захвату насквозь пиратского китайского рынка, создав специальную приставку и игры для нее по очень низким ценам, такой шаг российских издателей вовсе не обязательно будет принят в штыки. Это вопрос дипломатический. Надо суметь объяснить Sony, что не стоит стремиться содрать с сотни тысяч игроков побольше, – а захватить рынок, сделать PlayStation 2 в России таким же популярным брендом, как и в Великобритании. Ведущее положение и несколько миллионов игроков очень пригодятся Sony в дальнейшем, когда российская экономика придет в порядок, и доходы россиян сравняются с доходами западных игроков.

Но даже если снижение цены на игры невозможно, все еще можно исправить, создав развитую сеть прокатов, где за 5-10 долларов в неделю можно было бы брать любые приставочные игры. Причем таких точек должно быть в каждом городе не одна и не две, а несколько десятков, в зависимости от населения. Хорошо было бы совместить такие точки с местом продажи дисков, мерчандайза, приставок; с сервисным центром, где консоли можно было бы починить. Причем приставки должны продаваться и в кредит, как вся бытовая техника. Да еще поставить пару-тройку демо-юнитов, на которых можно было бы поиграть, как в компьютерных клубах. Такие точки будут служить бесплатной рекламой приставок, гораздо более эффективной, чем печатная реклама и статьи в журналах. Обязательно надо переводить все игры на русский язык, а не только те, которые взбредет в голову издателям. Будет очень приятно, если эти игры будут рекламироваться и на ТВ. Чем это хуже «Люди Икс: теперь на DVD»? Будет весьма неплохо, если производство приставок будет налажено на российских мощностях, так же, как сейчас производятся из самсунговских комплектующих телевизоры советских марок (мечты, мечты... – ред.). Кстати говоря, если сейчас российский лицензионный рынок напоминает прямую трубу из нашей страны в карманы западных издателей, то эти три шага, будучи пройденными, позволят заработать на приставочном рынке тысячам россиян: электронщикам, программистам, переводчикам, актерам, продавцам. А что может быть более патриотичным, чем создание рабочих мест? Уж в любом случае не идеологическая «борьба с пиратами». ■

60000

По прогнозам из осведомленных источников, к концу 2003 года общее число приставок PlayStation 2 в нашей стране превысит шестьдесят тысяч штук. Сюда входит как «серый» импорт, так и консоли с DVD-проигрывателем 5-го региона, официально поставляющиеся в страну. По разным оценкам, до запуска PS2 в России было продано от пяти до восьми тысяч консолей. ■



С текстом Дмитрия ознакомился менеджер по маркетингу и PR компании Vellod Impex, Владимир Толмачев.

Комментируя данный текст, хотелось бы сказать, что наша компания не разделяет пессимистичных взглядов автора на развитие российского видеоигрового рынка. Пусть этот рынок еще слишком молодой и не демонстрирует тех показателей, на которые рассчитывает читатель, но он уже радикально отличается от того, каким был еще во времена PSone. И если раньше рынок (по крайней мере, его игровая часть) вызывал строго отрицательные эмоции, то сегодня у человека есть выбор, каким этот рынок увидеть. С одной стороны, можно ходить по местному радиорынку, видеть там пиратскую продукцию и думать о том, что российская игровая индустрия безнадежна. Но в то же время новое поколение покупателей, чей уровень жизни уже не позволяет им посещать такие «рынки», видит хорошо организованные отделы видеоигр в большинстве крупнейших торговых сетей. И получает удовольствие от покупки. Как вы думаете, что они думают об индустрии видеоигр в России? Иными словами, рынок видеоигр у нас в стране сегодня – монета с двумя сторонами. Каждый видит в нем то, что он может увидеть.

А теперь – что касается мифов. Являясь компанией, по сути, не зависящей от победы пиратского или легального рынка (все-таки наш основной бизнес – «железо», которое теперь не «спиратишь», как во времена Dendy), мы со стопроцентной уверенностью можем сказать, что пиратство однозначно губительно сказывается на рынке. Отсутствие свободного доступа покупателей к легальной игровой продукции загоняет этот рынок в подполье, лишает его возможности полноценной жизни. В мире пиратства не может идти речи ни о рекламных кампаниях, ни о качественном обслуживании. Пираты не уничтожают рынок в прямом смысле этого слова, а делают его нецивилизованным. И кто сказал, что пираты не могут войти на описанные автором рынки из-за высоких цен на оборудование? У пиратов достаточно средств и не для такого. Вот только они напрочь лишены возможности эти деньги потратить легально. К счастью, мы уже живем в стране, где нельзя нагло и открыто нарушать авторские права. Что касается бессмертности пиратства, то читатель здесь, конечно, прав. Пираты будут жить до тех пор, пока существуют люди активно желающие покупать их продукцию. Пиратство исчезнет лишь в тот момент, когда у людей поменяется сознание. И тут никто не поможет, кроме вас самих.

А теперь о русификациях. Все то, что читатель описывает применительно к пиратским играм, происходит сегодня на рынке легального софта. Сначала все игры были только англоязычные, большинство из них попадало в Россию неофициальными путями. Как только покупателей стало больше, каждое уважающее себя издательство получило себе в России реального, а не виртуального дистрибьютора. Покупателей стало еще больше, и в продаже появились игры с русской инструкцией. Затем таким образом стали выходить все основные релизы, и даже появилась первая PS2-игра полностью на русском языке. Покупателей стало еще больше, и мы уже вплотную подошли к тому моменту, когда все крупнейшие игры будут выходить не только с русской инструкцией, но и на русском языке. Тем не менее, стоит отметить, что в деле русификации издатели и дистрибьюторы пока идут далеко впереди паровоза. Сами русифицированные проекты пока не могут впрямую окупить затраты на их профессиональную локализацию (далеко не каждый российский владелец PlayStation 2 купил себе Primal – локализованную игру, которую они так хотели). Локализации двигают вперед весь рынок и косвенно служат генератором доходов для всех его участников. Другой вопрос, что все-таки легальный рынок PS2 пока не вышел массово за пределы столицы. Наши региональные дилеры все активнее и активнее интересуются легальным софтом – но большим препятствием по-прежнему является низкий уровень платежеспособности регионов. И здесь ничего уже не поделаешь.

Теперь о ценообразовании. Если на рынке игр для PC существует успешная практика покупки у издательств полной лицензии на игры, которые потом можно печатать в России и продавать по любым удобным для себя ценам, оставаясь в прибыли, то на рынке видеоигр в России это пока невозможно. Во-первых, печатать диски в России просто запрещено. Все игры для Европы делаются на единственном заводе DADC, расположенном в Австрии. Без исключения. Это политика Sony: таким образом легче контролировать качество производства и предупреждать «утечки» к пиратам (*жаль, безуспешно – ред.*). Во-вторых, для всех независимых издательств существует необходимость уплаты лицензионных сборов за право производить игры для приставок (чего нет в мире PC). Это также добавляет к себестоимости производства весомую сумму. Но не об этом речь. Как ни странно, практика показала, что сегодня значительное снижение цен на игры не ведет к гигантскому росту их продаж. Покупателей, наоборот, отпугивает низкая цена, которая зачастую означает для них низкое качество (*доля истины в этом, безусловно, есть: похожие явления в Москве фиксировались при резком снижении цен на DVD – продажи подрастали едва-евда – ред.*).

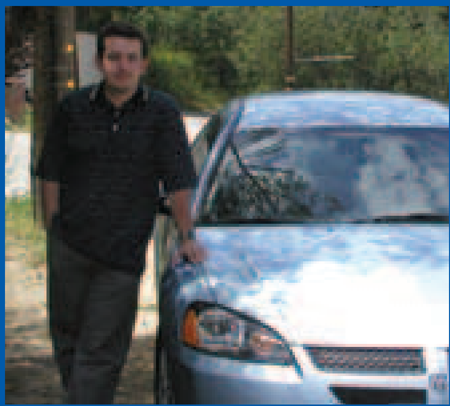
Покупатели, воспитанные на неоправданно дешевых пиратских играх, сейчас говорят о том, что они будут покупать лицензию, если она снизится в цене. Лично я в это не верю, так все равно контрафакты будут еще дешевле. Тут может быть только одно правило: нельзя иметь то, за что вы не в состоянии заплатить. Если человек не может позволить себе PlayStation 2, он не должен ее иметь. И разговоры о ценах просто не уместны, таковы правила игры. Вы можете тогда спросить: а как же вырастет рынок, если большинство россиян не могут себе это позволить? Рынок растет и будет расти вместе с ростом благосостояния всей страны. Другого пути у него нет. Давайте только отдадим себе отчет, что в эпоху PlayStation 2 лавинообразного расширения рынка не произойдет. Но сегодня мы строим базу для будущего.

Причина почти полного отсутствия PS2-пиратства в Москве совсем не в том, что приставка появилась в крупных торговых сетях. Это, как раз, следствие. Главная основа сегодняшнего положения дел это то, что крупные продавцы пиратской продуции получили заинтересованность в работе с лицензионным рынком PS2, и в этом огромная заслуга нашей компании. Мы им сумели показать, что торгуя лицензионной продукцией можно зарабатывать не меньше денег, чем на пиратстве, а также не иметь при этом проблем с законом. Тут стоит отметить еще один аспект: основу консольного рынка России составляют совсем не крупные торговые сети и известные магазины, о которых все знают. Базой рынка по-прежнему являются независимые торговые точки, мелкие магазинчики, палатки видеоигр – именно они продают большую часть игр для PS2. Именно они беспечивают играми большинство населения Москвы и России. С мелкими же пиратами, которые все еще не могут понять, что рынок выдеоигр изменился, разбирается уже милиция при активной помощи антипиратских организаций. В ближайшее время начнет работу новая, более профессиональная и отвечающая запросам времени антипиратская организация, учредителями которой станут участники видеоигрового рынка России. По всей видимости, именно она в будущем станет защищать от пиратства продукцию под торговой маркой PlayStation.

Вообще, появление такого письма говорит о том, что у читателя сформировалось огромное количество своих мифов, на базе которых он подвергает сомнению то, о чем пишет журнал. Например, автор искренне радуется тому, как в свое время в Россию успешно пришли NES и Mega Drive, не зная о том, что все это было сделано пиратами (*очевидно, Владимир имеет в виду, что фирма «Стиплер», владелец торговой марки Dendy, торговала не только «родными» консолями и картриджами, но и более дешевыми аналогами – ред.*). Да, сегодня по телевизору уже не покажут соревнование по прохождению пиратской игры на пиратской приставке – далеко не в каждом магазине согласятся продавать пиратские игры. И пусть скорость проникновения видеоигр в массы от этого снизилась, зато мы наконец-то можем честно сказать, что наша индустрия видеоигр встала на цивилизованный путь и уже с него не свернет. ■

Vellod Impex – одна из старейших компаний, работающих на рынке видеоигр в России, она начала свою деятельность еще на заре 90-х годов. Основной частью ее деятельности была и остается дистрибьюция в России видеоигрового «железа». На сегодняшний день Vellod Impex является ведущим дистрибьютором PlayStation в России и крупнейшим импортером PlayStation 2. Именно благодаря работе компании запуск PlayStation 2 в России состоялся точно в срок. Наряду с этим компания активно продвигает на наш рынок видеоигровые аксессуары от ведущих производителей (Pelican Accessories, Logitech, Fountech и пр.) Первым проектом Vellod на ниве дистрибьюции софта стал запуск совместно с «Софт Клаб» первых локализованных игр для PlayStation. Сегодня компания является эксклюзивным российским распространителем консольных игр от таких издательств, как Ubisoft, THQ, Sega, Midway, Koei и прочих. Одновременно с этим Vellod Impex продолжает являться реселлером продуктов большинства остальных издательств, являясь единственным поставщиком на российский рынок всего спектра легальной видеоигровой продукции. ■


Узнайте, что такое
цифровой дом!
USN Leader
на базе процессора
Intel® Pentium® 4
с технологией HT
Слушайте музыку, смотрите фильмы и редактируйте фотографии с помощью компьютера USN Leader на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT, подключив его к домашнему телевизору или стерео-системе.
Россия, г. Москва
М. Калужский пер., д. 15, стр. 16
www.usn.ru, e-mail: info@usn.ru
Телефон/факс:
(095) 775-8202
Оптовый отдел:
(095) 775-8201
USN computers
www.usn.ru
Московские магазины
м. "Шаболовская": (095) 775-8202
ВКЦ "Савеловский": (095) 784-7250
КЦ "Будёновский": (095) 788-1512
Региональные представительства
Самара: (8462) 70-69-43
Сызрань: (8464) 98-64-74
Орел: (08622) 5-62-99
Саратов: (845-2) 52-3801
Оренбург: (3532) 76-66-00
intel inside
pentium 4
Intel, Pentium, Intel Inside и логотип Intel Inside являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах



Сергей Амирджанов, менеджер по маркетингу компании «Софт Клаб», также ознакомился с письмом Дмитрия. Он охотно согласился дать свои комментарии, рассказать читателям «СИ» о состоянии отечественного PS2-рынка через год после его образования, подвести промежуточные итоги и поделиться планами по дальнейшему развитию отрасли.

Российский рынок видеоигр вступил в фазу своего динамичного развития. За год, прошедший с момента запуска официальной российской версии приставки PlayStation 2, количество этих аппаратов в стране увеличилось, как минимум, вчетверо, что является весьма хорошим показателем для развивающегося рынка. Несмотря на присутствие (особенно в регионах) пиратства, российский рынок также демонстрирует весьма достойные показатели по продажам лицензионного игрового софта. Важный индекс «tie ratio» (количество единиц софта, проданных на каждую приставку) в России составляет более 3, учитывая официальное присутствие на рынке лишь в течение года, это отличная цифра. Серьезнейшим образом расширился сектор розничной торговли приставками и играми – видеоиграми весьма эффективно занимаются такие серьезные компании, как «СОЮЗ», «Ашан», «М-Видео», METRO и многие другие, их число постоянно растет. И если еще год-полтора назад PlayStation 2 и игры для нее можно было увидеть лишь в темной каморке какой-нибудь палатки на радиорынке, то теперь они доступны в просторных магазинах лучших торговых комплексов, новые игры можно увидеть на специальных демонстрационных стендах, да и появляются они на прилавках одновременно со всей Европой. Периодически проводятся масштабные рекламные акции, приуроченные к выходу того или иного продукта: весной состоялась громкая премьера Primal, PlayStation 2 и игры для нее привлекли к себе массу внимания на нескольких выставках, в начале осени в крупнейших торговых центрах прошла презентация революционной EyeToy, – в результате с возможностями PlayStation 2 познакомились десятки тысяч людей, а сама приставка наверняка стала одним из наиболее желанных новогодних подарков.

Безусловно, одним из приоритетных направлений развития рынка видеоигр в России мы видим полную или частичную локализацию игровых проектов. Первая игра, выпущенная полностью на русском языке, Primal, была принята игроками с большим интересом и стала настоящим бестселлером. Однако Primal был лишь первым маленьким шагом на пути к большой цели. «Софт Клаб» уже завершил работу еще над двумя «русскими проектами»: «Хоббит» от Vivendi-Universal и «Охотник на призраков» от SCEE Cambridge выйдут в свет в декабре и январе, соответственно, доведя общее количество полностью локализованных игр до трех. Кроме того, в этом году было выпущено несколько десятков игр, снабженных полной русскоязычной документацией, – в таком виде в скором времени станут выходить все англоязычные продукты. Что же касается полных локализаций, то в 2004 году их запланировано, как минимум, двенадцать, включая и несколько стопроцентных суперхитов. В этом вопросе Россия продвинулась вперед куда дальше многих других территорий. Так, например, наши греческие коллеги в данный момент завершают локализацию своего первого в истории продукта (при этом в Греции на данный момент продано значительно больше приставок, чем в России), а многие другие страны (например, Чехия, Словения, Болгария, Югославия) пока и не мечтают об этом. Немаловажно также отметить и то, что русскоязычные версии игр для PlayStation 2 появляются в продаже практически одновременно с выходом в других европейских странах. Задержка в связи с локализацией сводится к минимуму, обычно зависящему от производственных мощностей завода DADC, на котором производятся все европейские диски для PlayStation 2.

Цены на игры для PlayStation 2, несмотря на дополнительные расходы российских дистрибьюторов на транспортировку и весьма дорогостоящее таможенное оформление, тем не менее, ниже, чем в остальной Европе, где стандартная цена на игру для PS2 составляет 60 евро. У нас же стандартная цифра – порядка 55 долларов, то есть примерно 47-48 Евро. А ведь в отдельных интернет-магазинах игры можно купить и по более низкой цене. Определенно, Россия уже находится в привилегированном положении по сравнению со многими западными странами. Видеоигры на Западе не являются развлечением для бедных. Не должны они являться таковыми и у нас. Человек, которому нравится вести определенный образ жизни, и предпочитающий тем или иным способом развлекаться, должен быть готов за это платить. Цены на билеты в кино или театр, или, например, на лицензионные видеокассеты у нас давно уже сравнялись с мировыми, и нет оснований полагать, что в случае с видеоиграми дело должно обстоять иначе. Специальные условия ценообразования для России, уровень жизни в которой, конечно же, ниже, чем в Западной Европе (и при этом тысячедолларовые компьютеры, почему-то, могут себе позволить все поклонники пиратского софта для PC!), возможно, все же будут введены, однако надеяться на появление игр по пять и даже по десять долларов не стоит. Для тех игроков, которые все же никак не могут выделить 50 долларов на игру, существует великолепная серия Platinum, в которой совсем еще нестарые хиты продаются по весьма доступным ценам. Во всем мире игры линейки Platinum (в Америке она называется Greatest Hits) пользуются заслуженной популярностью. Совсем недавно, например, под этим лейблом вышли почти все главные бестселлеры прошлой осени и зимы: FIFA 2003, Lord of the Rings: Two Towers, The Getaway, Ratchet & Clank, Kingdom Hearts, Medal of Honor: Frontline и многие другие. А издательство Rockstar, к примеру, выпустило великолепную коллекцию, состоящую из двух суперхитов – Grand Theft Auto 3 и Grand Theft Auto: Vice City в одной коробке, стоящей столько же, сколько и одна обычная игра для PS2. Под Новый год некоторые крупные сети магазинов готовят к выходу несколько серий «Блестящей коллекции» – праздничных наборов, состоящих из трех различных игр для PlayStation 2, подобранных для игроков самых разных предпочтений и снабженных особой подарочной упаковкой и специальной ценой. Так что цены на легальные игры для PS2 не столь уж высоки, и, учитывая колоссальные затраты на разработку со стороны издательств, вполне оправданы.

Вопрос о появлении в нашей стране сети прокатов игр для PlayStation 2 постепенно решается, однако несовершенство законодательства и масса юридических тонкостей мешает его быстрому воплощению в жизнь. Во всем мире сети проката существуют параллельно с сетями розничных продаж и не мешают друг другу. Безусловно, они будут весьма полезны и для нашего рынка, и мы будем всячески способствовать их скорейшему появлению.

У PlayStation 2 в нашей стране, вне всяких сомнений, большое будущее. Динамика развития рынка во много раз превышает темпы роста продаж компьютерных игр, будь то дешевые jewel-версии или солидные DVD-Box, – и даже продажи пиратского софта. Самая активная борьба с пиратством, по нашему мнению, – это борьба качеством. Качеством локализаций, качеством и культурой обслуживания, качеством товара и у паковки, качеством подхода к каждому игроку. Именно на этом мы строим свою стратегию развития рынка видеоигр в России и уверены в том, что этот подход в результате окажется самым правильным. ■

«...ЧТО ЖЕ КАСАЕТСЯ ПОЛНЫХ ЛОКАЛИЗАЦИЙ [ДЛЯ PLAYSTATION 2], ТО В 2004 ГОДУ ИХ ЗАПЛАНИРОВАНО, КАК МИНИМУМ, ДВЕНАДЦАТЬ, ВКЛЮЧАЯ И НЕСКОЛЬКО СТОПРОЦЕНТНЫХ СУПЕРХИТОВ...»

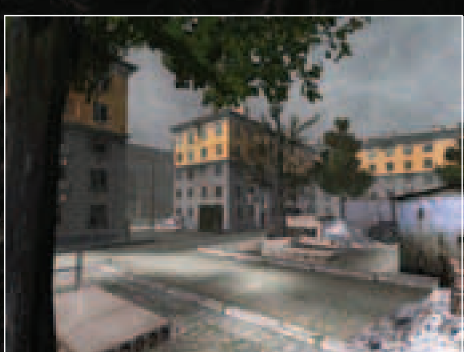












2062 год я себе представлял по-другому. Хрущевок никак не ожидал!



Судя по выражению лица героя, – путешествие его изрядно утомило.



Родные края даже после катастрофы не потеряли своей притягательности.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит-М
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Рога и Копыта ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 2005 год

http://www.russobit-m.ru/rus/games/phase/



В общем, обычная ситуация для московского центра. Видали мы и не такие провалы. Москвичи к катастрофе готовы!



Главный герой похож на героя телесериала «Спецназ». Высматривает чеченских мятежников.

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН

- Виктор, вы нас слышите?
- Да, приветствую, «Страна», слышу отлично.
- Мы все внимание.
- Отлично. Всех приветствую, с вами Виктор Перестукин с репортажем из Сибири.

Мы находимся в городе Междуреченске. Это один из самых красивых городов Кемеровской области. Он окружен горами и двумя сказочными горными реками - Уса и Томь. Непосредственно в черте города возвышаются взаправдашние горы (Югус, Сыркаши). Московские Ленгоры – плоская равнина по сравнению с этими тектоническими образованиями. Между прочим, друзья, здесь неплохие лыжные курорты. Сезон катания открыт с ноября по март. Здесь, в действительном географическом пересечении рек, и запрятались наши герои. Но, «СИ» достанет талантливых разработчиков даже в Антарктиде. К слову, в Междуреченске сейчас минус 15 градусов. Москва, как у вас?

- Здесь, с нашей влажностью, и минус 5 – кошмар, мы продолжаем внимательно слушать.
- О да, мне есть что рассказать!

Наши герои притаились за ильфопетровской зоологической вывеской «Рога и Копыта». Это не потомки великого комбинатора, это строители светлого виртуального будущего – разработчики. На Западе они так и представлены: Horns and Hooves studio. Несчастные западные журналисты, незнакомые с творчеством Ильфа и Петрова, еще не раз спросят о происхождении загадочного названия. И даже после объяснений, уверен, будут недоуменно и недоверчиво вписывать в графу «разработчик» это странно звучащее для них название. «Oh, those Russians!». А в том, что заграница нам поможет (в информационном освещении проекта), можете не сомневаться. На данный момент поисковый сайт Google.com выдает гораздо больше ссылок на Phase: Exodus («Фаза: Исход»), чем русскоязычные поисковики. Рунет пока не знает своих героев.

- «Страна игр»?
- Да, Виктор. Давай плотнее займемся проектом. Нас интересуют цели проекта, его отличительные особенности. Общую информацию об игре, если можно.
- Да, конечно.

«Фаза: Исход» - трехмерная ролевая игра (или RPG, что одна сатана) переносит игрока в одно из возможных будущих Земли, в мир, переживший катастрофу планетарного масштаба (спаси нас создатель от такого). Проект находится в разработке с осени-зимы 2002 года. В мои руки попал дизайн-документ «Фазы» (иначе говоря – концепт игры), и я его здесь процитирую. Приятно отметить, что разработчики поставили себе следующие благородные цели: «соответствовать реалиям современного игрового рынка, находиться на должном технологическом уровне, привлекать игрока своим игровым процессом, выгодно выделяться на фоне современных ролевых игр, способствовать формированию «лица» российского девелопмента на мировом рынке». «Рога и копыта» видят аудиторию «Фазы» в первую очередь среди «истинных ценителей» и поклонников ролевых игр – в игре присутствуют решения, традиционные для жанра RPG: пошаговый режим боя, возможность решения проблем несколькими путями, классический вид от третьего лица и пр. И – внимание! – создатели «Фазы» уверены, что игра будет интересна для поклонников Fallout: 1-2. Сами разработчики от упомянутого проекта находятся в не проходящем восторге. Впрочем, новички и случайные покупатели не забы-

Вход воспрещен!

В некоторых случаях парадные входы будут представлять серьезную преграду (охрана, хорошо запертая дверь и пр.). Для проникновения можно использовать следующие пути:

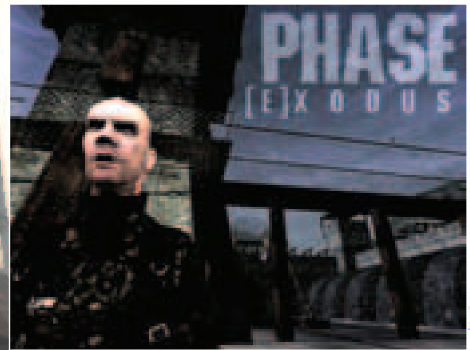
- **Взлом двери (возможно, с помощью отмычек, либо лома/монтировки и пр.)**
- **Использование взрывчатки**
- **Проникновение в окна (использование фиксирующих материалов обеспечит бесшумность)**
- **Подкоп (по квестам)**
- **Лазание через некоторые стены**
- **Разрезание заградительных сеток**



ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?


Мой костер в тумане светит, искры гаснут на лету…


Ночью нас никто не встретит, мы простимся на мосту.



А глаза такие добрые-добрые…

ты: интуитивно понятный интерфейс и выразительное графическое оформление должны привлечь широкие массы. Уникальные черты и особенности проекта выделю следующие: реалистичный игровой мир в жанре sci-fi, матричные квесты (комплекс взаимосвязанных между собой квестов), специально разработанная ролевая система APARpS, большие возможности по взаимодействию с игровым миром (проникновение в дома через окна, множество способов «скрытого убийства», конструирование оружия и инвентаря, мн ожество тактических решений), сложные социальные взаимодействия, режим сетевой игры.

- Москва?
- Спасибо за исчерпывающую информацию. Уже появились вопросы. Но в первую очередь мы хотим узнать подобнее про сюжетную завязку.
- Легко.

Катализатором, первотолчком к созданию игры послужила теория о перемещении земной коры (см. врезку). Катастрофа наступила в 2014 году. Техногенная развитая цивилизация, можно сказать, в шаге от коммунизма и всеобщего благоденствия, была разрушена в считанные часы. Исчезли города, заводы, транспорт, а также компьютеры, приставки (ну, этим поделом), телевизоры и футбол. Пять тысяч лет истории насмарку. Побережье озера Байкал (обилие пресной воды) стало одним из очагов развития новой культуры. Постепенно возникали новые города и поселения, медленно развивались торговые связи. На бескрайней территории России часть населения укрылась в специально построенных подземных комплексах автономного жизнеобеспечения (прямая цитата Fallout). Официальные власти канули вместе с государствами. Появились некие подобия общин (наверное, неополяне, неодревляне). Но были и те, кто не желал жить по-другому, – появились шайки, банды, воровские сообщества. Шкала ценностей поменяла свою градацию. За последнюю модель сотового телефона в этом мире не предложили бы и дохлой рыбешки. Теперь все охотились за: продовольствием, оружием и топливом. За рабами. Все как в старые добрые времена.

- Москва?
- Вы поведали нам печальнейшую историю, Виктор!
- Несомненно. Но я уверен, что она на порядок лучше, чем в том же Fallout.
- Чем же? И там и там смерть и страдания!
- Да, именно. Но мир Fallout стал таким в результате войны, то есть по вине человеческой глупости. «Фаза» же рассказывает о природном катаклизме. Люди наконец-то невиновны! К тому же действие игры происходит в России!
- Это интересно. Времени остается мало, поэтому расскажи нам известную информацию об APARpS.

Для проекта «Фаза: Исход» коллективом студии была разработана система APARpS (Advanced Post-Apocalypse Role-play System). Персо-

Закон есть закон

Любое противозаконное деяние игрока, будь то убийство, кража, взлом, замеченное кем-либо, влечет за собой начисление определенной суммы штрафа (в зависимости от деяния). При выявлении Патрулем игрока ему предлагают выплатить все штрафы, либо пройти «исправительные работы» на благо общества. Впрочем, игрок имеет шанс противостоять своему аресту и атаковать патруль.


Фолаутовский Junkyard в российских условиях будет выглядеть примерно вот так – с размахом.


Есть версия, что это Иркутск. Дорогие читатели, живущие в этом городе, присмотритесь – есть сходство?


aiwa
.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х



Эх, дороги – пыль да туман…



Холода, тревоги, да степной бурьян…



В движении

Альберт Эйнштейн рассматривал возможность перемещения земной коры, обосновывая его несимметричным расположением ледовых шапок относительно полюсов. Он писал: «Вращение Земли действует на эти асимметрично расположенные массы и создает центробежный момент, который передается жесткой земной коре. Постепенно возрастая, этот момент достигает порогового значения, которое вызывает движение земной коры относительно ядра планеты, а это переместит полярные районы к экватору». Разработчики не могли пройти мимо почти готового сюжета. И никакой вам ядерной войны.

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ВЛАСТИ КАНУЛИ ВМЕСТЕ С ГОСУДАРСТВАМИ. ПОЯВИЛИСЬ НЕКИЕ ПОДОБИЯ ОБЩИН (НАВЕРНОЕ, НЕОПОЛЯНЕ, НЕОДРЕВЛЯНЕ).

наж обладает основными характеристиками (интеллект, сила и так далее.), вторичными характеристиками – производными от основных (здоровье, удача, порядок хода и т.д.), умениями (доктор, ремонт, вор и т.д.), талантами и дефектами. Талант – это фолаутовские перки (perks), а дефекты – неприятная, но обязательная часть характеристик персонажа. Откат за выбранный уровень сложности генерации персонажа. Подробно расписывать не имеет смысла, так как большая часть всего этого пока на бумаге.

- «Страна»?
- Очень хорошо. При описании игры ты упомянул «тихое убийство». Уже есть информация, как это будет выглядеть?
- Есть кое-что.

В некоторых ситуациях открытый бой не нужен. Для совершения «тихого убийства» игроку нужно незамеченным (не только жертвой) подкрасться к цели (вовсю практикуя умение «лазутчик») и воспользоваться заранее приготовленным «тихим» оружием: удавка, нож, пистолет с глушителем и т.д.

- А что известно о главном персонаже?
- Все.

Главный персонаж игры – изгнанник (вновь цитирование классики) из Автономной Станции Обеспечения 12/5, в которой в результате долгой изоляции от внешнего мира, полного психоза на этой почве и, как следствие, - мятежа, возникла некая квазинаука, основанная на неверных представлениях о Станции и окружающем мире. Социально-общественную обстановку на Станции после десятков лет консервации можно охарактеризовать так: почти полная безграмотность, примитивное общество во главе с властным Директором и поддерживающими его офицерами. Все обслуживание Станции осуществляли так называемые жрецы-техники посредством заученных действий-«ритуалов». Главный Персонаж – один из учеников на жреца-техника случайно набредает в нефункционирующем блоке на уцелевшую часть Архива. Он постепенно осознает истинную природу Станции и пытается донести эту информацию до людей. Обвиненный в ереси, он в 2062 году покидает Станцию…

- Москва?
-…
- Москва?
- Москва постепенно приходит в себя. Русский Fallout… Неужели дождались? ■



Название населенного пункта говорит само за себя. Правда, чувства вам придется испытать отнюдь не комические.



Что за Новый год – и без елочки?! Любое чудовище все-таки имеет в глубине души тягу к вечному и прекрасному!


Sierra Entertainment представляет
Хоббит™
Предыстория саги «Властелин Колец»
Официальная игра
для PlayStation®2 и PC:
полностью на русском языке!
В путь по Средиземью
Волшебная сила Кольца
Смертельные опасности
Ожившие легенды
Приключения, загадки и битвы на просторах удивительного мира произведений Толкина.
Кольцо поможет стать невидимым и обвести врагов вокруг пальца.
С каждым убитым врагом и решенной головоломкой мастерство Бильбо возрастает.
Все персонажи мира Толкина озвучены лучшими актерами театра и кино.
Путешествие, с которого Всё Началось
7+
www.pegi.info
PlayStation.2
PC CD-ROM
Sierra

SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?





Убивать мирных жителей, естественно, не рекомендуется. Закон един для всех!

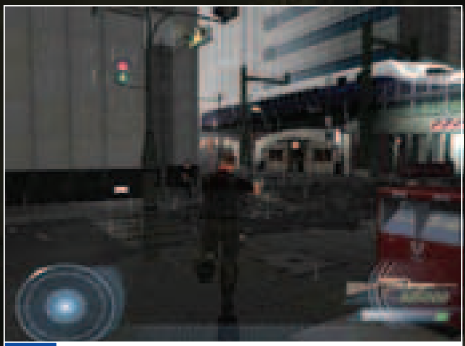


Автомат Калашникова, как показали все конфликты последних лет, эффективнее М-16.

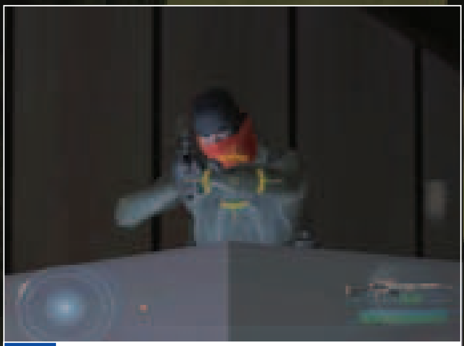
■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Sony Bend ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
■ **ДАТА ВЫХОДА:** февраль 2004

http://www.scea.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Передвигаться следует, по большей части, бегом – враги не дремлют и всегда готовы к бою.



Снайперская винтовка – непременный атрибут любого шпионского боевика. Руки не дрожат?



Подставиться под огонь на открытой местности - смерти подобно. Нужно действовать хитрее.

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Уже давным-давно на PC сформировался «фирменный» жанр трехмерных боевиков от первого лица (FPS), где различия между двумя любыми крупными хитами касаются исключительно деталей игрового процесса, антуража да сюжета, но никоим образом не основ концепции. То же, но в несколько меньших масштабах, произошло и на консолях со шпионскими боевиками (stealth action) от третьего лица. Типичными их представителями во времена PlayStation были игры серии Syphon Filter, и запоздавшая четвертая часть вряд ли окажется исключением.

Нетрудно провести дальнейшие аналогии. Как FPS являются одной из основ сетевых развлечений на PC, так и приставочные боевики просто-таки требуют online-режима, благо приспособлены они для этого ничуть не хуже. Тем не менее, особенности рынка не позволяют сделать игру, рассчитанную исключительно на обладателей доступа к сети, – это отпугнуло бы многих потенциальных покупателей. Именно поэтому Syphon Filter: Omega Strain вполне терпимо относится к конфигурации вашей PS2. Можно спокойно проходить боевик в одиночку, либо воспользоваться широкополосным соединением или обычным модемом. Последнее, впрочем, разработчиками в разное время то опровергалось, то подтверждалось, - тут лучше дождаться релиза. Зато в отличие от SOCOM: Navy Seals, консоли устанавливают соединение не через сервер, а напрямую, что должно быть удобнее для пользователей с не слишком хорошей связью. Всего же одновременно в игре могут участвовать до четырех человек.

ОДИН В ПОЛЕ – НЕ ВОИН

Естественно, вместе с друзьями играть интереснее – вспомните о различиях online- и offline-режимов в Phantasy Star Online. Здесь (как, к слову, и в online-версии Resident Evil) приветствуется работа в команде. Например, можно помочь своему напарнику забраться на высокую стену, после чего он протянет руку и затащит вас наверх. Вдвоем же можно и достать недоступные в одиночном режиме призы. Что уж тут говорить о совместных разборках с врагами! Интересно, что проходить уровни вам все равно придется по порядку – по сто раз начинать заново не придется. При этом, скажем, первую миссию можно

ГЕРОЙ ИЗ НИОТКУДА

Первый Syphon Filter не имел ни громкого имени, ни хорошей рекламной поддержки. По большому счету его никто не ждал. На определенной стадии разработки проект чуть было даже не закрыли. Тем не менее, игра получила признание как прессы, так и геймеров, на долгие месяцы обосновалась в рейтингах продаж, обзавелась парочкой не менее успешных сиквелов. И пусть сравнивать Syphon Filter с Metal Gear Solid по меньшей мере некорректно, не раз и не два слышал я заявления хардкорных геймеров о том, что шедевр от Konami им нравится меньше. Возможно, именно потому, что «кинематографический» аспект здесь отсутствует, а «шпионская» часть относится скорее к ведению боев, а не к незаметным перемещениям по вражеской базе. Многим такой подход симпатичнее.



Окружающая среда смоделирована по большей части не слишком удачно. Тем не менее, в динамике Syphon Filter: Omega Strain очень красив.



Погодные условия не влияют на геймплей. Зато этот дождь должен вызвать воспоминания о первом эпизоде Metal Gear Solid 2…

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Система автоприцеливания умеет отслеживать врагов даже на бегу, поэтому и перестрелки выходят зачастую намного эффектнее, чем в шутерах на PC.



Даже убив всех врагов, вы не решите проблему с системой охраны. Придется задействовать свою смекалку. Интересно, как отключить эти зеленые лучи?

выполнять совместно с одной командой, вторую – совсем с другой, а третью – и вовсе в одиночку. Напарников каждый раз автоматически подбирает сетевая служба.
Так как локации в игре стали заметно больше и сложнее, чем в предыдущей части, в Omega Strain пришлось использовать трехмерную карту – она может показаться непонятной с непривычки. А привыкать придется – многие миссии требуется выполнять на время! Правда, в случае с сетевой игрой всегда остается возможность спросить у товарищей, как проще всего добраться до нужного места. Подключающиеся через USB наушники плюс достаточно хорошая связь – и можете спокойно переговариваться с напарниками о чем душе угодно. Есть также поддержка и клавиатуры, а также встроенные стандартные текстовые сообщения.

Вышеуказанные нововведения не могли не повлиять и на сюжет. Самое главное изменение заключается в том, что за Гейба Логана играть нам больше не дадут. Нет, его не убили и не отдали повторно под суд. Напротив, именно старина Гейб руководит реформированным Агентством, рекрутом которого вы и являетесь. Конечно, конструирование героя «с нуля» сюжет скорее ослабило – теперь ни о каких личных переживаниях и «флэшбеках» и речи быть не может. Зато со сценариями миссий все в порядке – они созданы на базе современных реалий (сепаратисты в Квебеке и Чечне одни чего стоят!) в сочетании с плодами фантазии разработчиков. Но, в конце концов, не так важно, что именно распространяют по всему миру террористы, – настоящее оружие массового поражения или придуманный смертельный вирус, наказание им может быть лишь одно – смерть!

Игра построена так, что от ваших подопечных развитие сюжета зависит косвенно – они лишь выполняют приказы. Однако для большего погружения в мир Syphon Filter нам обещают сделать четыре специальные однопользовательские миссии, где вам доверят «готовых» персонажей. Вполне возможно, что среди них будут и те, что знакомы по старым играм серии.

ХОРОШО СКОПИРОВАННОЕ СТАРОЕ...

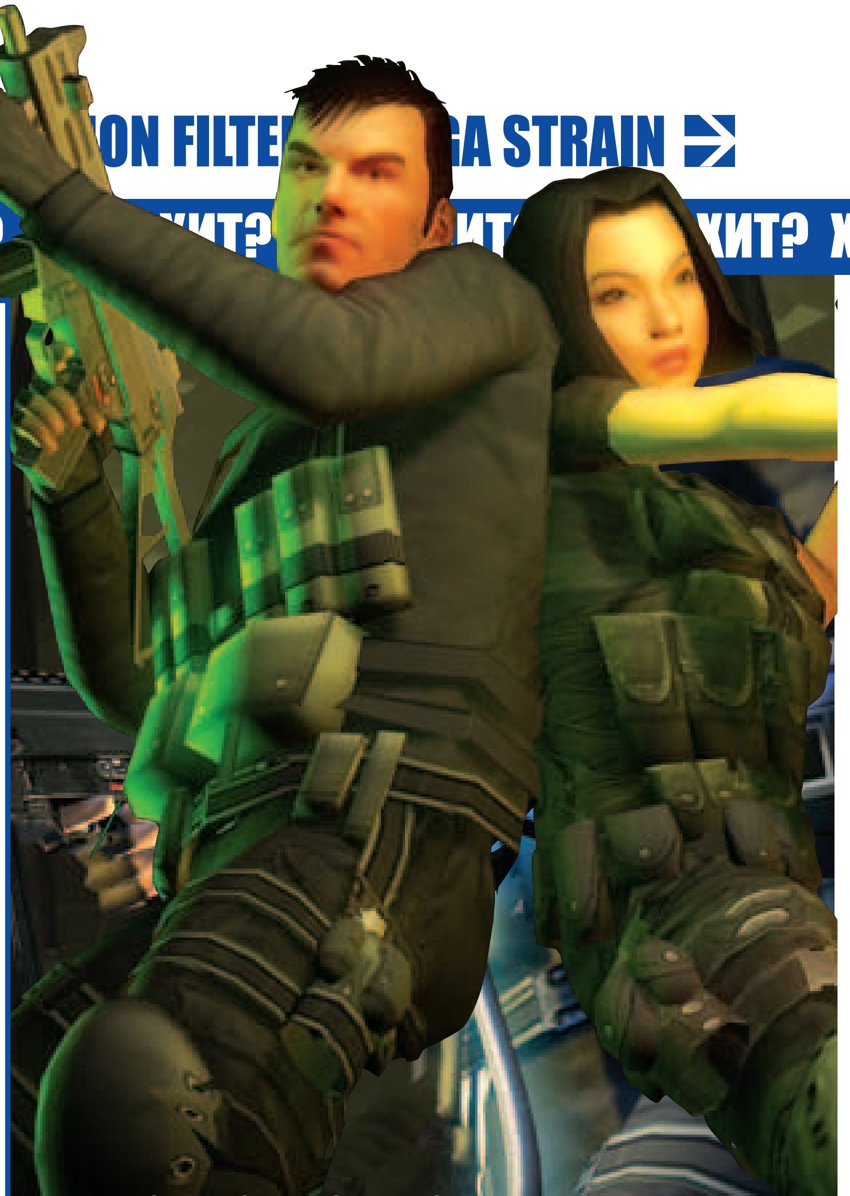
Не оставлен без усовершенствований и собственно игровой процесс, здесь разработчики идут по стопам сериала Metal Gear Solid. Наконец-то, появилась стандартная для stealth action возможность брать трупы, тащить их и прятать. Усовершенствован и искусственный интеллект. Враги хорошо слышат и быстро определяют, откуда же раздается звук шагов. Они могут делать все то же, что и вы – преодолевать преграды, выглядывать из-за угла, нагибаться, уклоняясь от пуль за бочками и ящиками. Наконец, они могут объединяться в команды для проведения операций по поиску и захвату проникнувшего на охраняемую территорию героя. Как видите, дело Солида Снейка живет и побеждает! Не забыты и фирменные приемы Syphon Filter – быстрый стрейф и красивые перекаты, позволяющие уйти из-под огня. Модное взаимодействие с окружающей средой (о чем, к слову, заявляют сейчас разработчики каждого второго боевика...) ограничивается разрушением объектов да включением/выключением механизмов. Например, устроив диверсию в электрической сети, можно вывести из строя освещение и камеры слежения.
Но не пугайтесь, делать из вас доморощенных «джеймсов бондов» никто не собирается. Сериал Syphon Filter всегда

ВИРТУАЛЬНЫЕ НОВОБРАНЦЫ

Вначале вам предлагается самому создать героя – именно за него и предстоит играть как в одиночном режиме, так в сетевом. По мере продвижения по Syphon Filter: Omega Strain звание его будет подниматься. Он сможет заменить даже самого Гейба Логана на посту руководителя Агентства! Настраивать своему подопечному можно рост, вес, цвет волос, прическу, одежду и многое другое. Встретить двух одинаковых бойцов в игре вряд ли удастся, тем более, что по мере прохождения будут открываться все новые и новые «примочки». Разумеется, есть возможность играть как за парней, так и за девушек.

ТРАДИЦИОННО ДЛЯ КОНСОЛЕЙ В БОЮ ПРИМЕНЯЕТСЯ АВТОПРИЦЕЛИВАНИЕ, МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ И ТОЧНУЮ НАВОДКУ В РЕЖИМЕ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА.





славился тем, что равно уделял внимание любителям традиционных и шпионских боевиков. Omega Strain вряд ли будет исключением, благо в демонстрировавшейся на выставках версии игровой процесс крайне незначительно отличался от представленного в первых трех частях. Традиционно для консолей применяется автоприцеливание в боях обычных, разрешается и работать снайпером в режиме от первого лица. Интересно, что автоматически наводить оружие можно теперь прямиком на голову, равно как и на любые другие части тела; особенно это эффективно когда враги не гнушаются носить бронежилеты и каски. Как и ранее, уровни можно проходить разными путями и в разном стиле. Будем надеяться, что на деле это не сведется к примитивным триггерам вроде «врага можно убивать, а можно не убивать» или «требуется либо открыть дверь, нажав на кнопку, либо вылезти в окно», чем грешил Syphon Filter 3. Управление по большей части останется таким же, как и прежде, так что навыки игры в Unreal Tournament скорее помешают, чем помогут. Потомственным же приставочникам оно должно показаться удобным – удачно задействованы и аналоговые джойстики, и шифты.

Управлять будет чем. Разработчики обещают нам, что всего в игре насчитывается более сотни разных видов оружия. При этом на каждом конкретном уровне пользоваться можно будет лишь несколькими. Также надо будет выбирать себе по вкусу броню, тип патронов, гранаты и многое другое. Разумеется, чтобы получить доступ к самому интересному, придется сначала заработать достаточно высокий рейтинг. Тип задания, ожидаемые препятствия и виды врагов – вот условия, исходя из которых, вам придется каждый раз решать, что же лучше подойдет для успешного прохождения уровня.

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

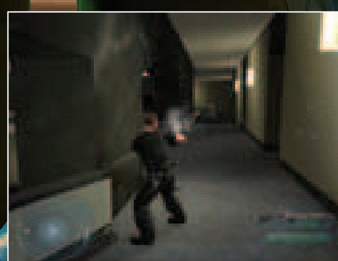
Традиционным для приставочных боевиков является и графический движок Syphon Filter. Как и прежде, некоторая техническая слабость (по сравнению с другими проектами для PS2!) компенсируется удачной анимацией и грамотным использованием имеющихся ресурсов. Все люди перемещаются, стреляют и умирают крайне реалистично, – здесь никаких компромиссов нет. И если где-то для создания нужного эффекта достаточно сделать один полигон с красивой текстурой, то лица людей и оружие везде смоделированы максимально подробно. В результате выходит так, что «живьем» игра смотрится заметно лучше, чем на скриншотах. Нефотогенична она, одним словом, но это не так уж и страшно.

Как видите, по большинству пунктов разработчики (Sony Bend – новое название команды Eidetic, что занималась старыми Syphon Filter) идут уже протоптанной дорожкой. Остановим вирус и его создателей раз и навсегда, либо оставим немного «на

ПРИВЕТСТВУЕТСЯ РАБОТА В КОМАНДЕ. НАПРИМЕР, МОЖНО ПОМОЧЬ СВОЕМУ НАПАРНИКУ ЗАБРАТЬСЯ НА ВЫСОКУЮ СТЕНУ, ПОСЛЕ ЧЕГО ОН ПРОТЯНЕТ РУКУ И ЗАТАЩИТ ВАС НАВЕРХ.



Иногда кажется, что все существующие в природе боевики эксплуатируют тему о противостоянии плохих русских и хороших американцев.



Ваш герой стреляет быстро, метко и красиво.



Главное - грамотный подход к решению проблемы.

ONLINE VS SPLIT-SCREEN

Еще на PS one в играх серии Syphon Filter был вполне прилично реализован Deathmatch (работающий через split-screen). Пусть там и не предоставлялась возможность создать себе героя по вкусу, зато можно было выбрать любую встречавшуюся в игре модель человека вплоть до старушки с авоськой. Также стоит вспомнить многочисленные игры от n-Space, что все выглядели примерно одинаково (использовался один и тот же движок) и также при необходимости могли быть превращены в поле для многопользовательских боев. Конечно, на половине (или даже четверти!) экрана много не навоюешь, однако доступность настоящих сетевых баталий на PS2 в России до сих пор остается под вопросом.

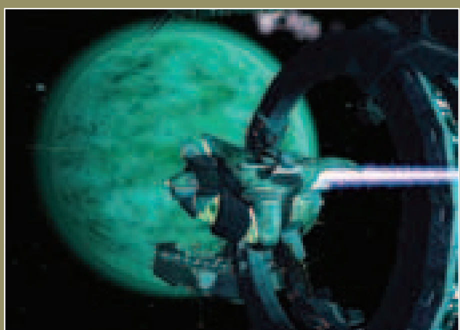

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ИНТЕРНЕТ!
Модемы серии OMNI 56K
OMNI 56K PCI
OMNI 56K MINI
OMNI 56K UNO
OMNI 56K NEO
OMNI 56K DUO
OMNI 56K PRO
• Максимальная скорость доступа в Интернет
• Надежная связь на любых линиях
• Легкая установка и простота в обращении
• Три года гарантии
ZyXEL
www.omni.ru

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** Космический симулятор ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Новый диск/Медиа 2000 ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Deep Silver ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Egosoft ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 29 января 2004 года

http://www.egosoft.com



С такой армией игрок в одиночку вряд ли сможет справиться.



– А какого цвета был этот шарик? – Зеленого.
– Мой любимый цвет…



Самая большая гордость художников и дизайнеров Egosoft – это взрывы и прочие световые эффекты. К примеру, вот так разлетается на кусочки торговый корабль. Выглядит действительно потрясающе.

X2: УГРОЗА

КОСМИЧЕСКАЯ МУЗЫКА

Великолепная музыка для демо, кстати, написана нашим соотечественником, Алексеем Захаровым, который любезно согласился ответить на несколько наших вопросов.
«Страна Игр»: **Привет, Алексей! Как так получилось, что вы написали музыку для X2?**
АЗ: **Привет! Скажу коротко – я фанат первой части. По впечатлениям написал музыкальный трек… и послал его Egosoft. Результат – я стал вторым композитором X2.**
СИ: **Планируете ли вы продолжать карьеру в этой области?**
АЗ: **Планы на будущее грандиозные! С удовольствием напишу музыку для интересного мне проекта, жду предложений! И, конечно же, собираюсь продолжать карьеру музыканта.**
СИ: **Спасибо и удачи!**
АЗ: **Приятно было поговорить! Желаю всем удачи и счастья!**

ЭДДИ ВАН
hitman@gameland.ru

Freelancer возродил жанр космических симуляторов. Игроки поняли, что космосимы могут быть интересными, а издатели узнали, что жанр может приносить прибыль. А тут еще великолепный Yager появился на наших экранах… В общем, создана очень благодатная почва для появления десятка-другого однотипных космических симуляторов и возрождения старых космо-серий. Первая ласточка – X2: The Threat (в русском варианте X2: Угроза).

X-Beyond the Frontier, знаете таких? Если знаете, – извините за серость и дремучесть, готов признать все свои грехи. Я вот что-то не особо слышал. Да и диск, выданный дорредакцией со словами «держи в нагрузку, демка какого-то там комсосима», не вызывал особого энтузиазма. Но жизнь в кои-то веки решила преподнести сюрприз, несколько раз отрезвляюще щелкнув по цинично сморщенному носу.

СМОТРИМ

Первый щелчок последовал сразу после запуска демо. Это тот редкий случай, когда разработчики понимают слово «демонстрационная» в самом прямом смысле. Играть нельзя вообще. Только смотреть и использовать как бенчмарк. Притом, это вполне оправдано – X2 смотрится отлично. Картинка – невозможно красивая, а значение fps на редкость низкое. Все как положено в хорошем тесте. Немного оправившись, тут же получаешь второй щелчок. На этот раз, от музыки. Потрясающий ambient, дополняющий происходящее на экране. Чуть более подробно – во врезке.

Короче говоря, демо-версия заставляет отнестись к X2 со всей серьезностью, что мы сейчас и постараемся сделать. Мир X2 держится на четырех китах – торговле, борьбе, строительстве и интеллекте. Торгуйте в космических закоулках по пути к невиданному богатству и власти. Боритесь в течение всех миссий и заданий. Стройте вашу империю на территории всей Вселенной. Думайте, чтобы ваше следующее движение не было последним. Все эти четыре этапа находят свое отображение в демонстрационной версии. Но, честно говоря, ясности это не вносит. Чем отличаются части о торговле и, к примеру, строительстве – не очень понятно неопытному взгляду. Впрочем, фанаты на форуме выудили из демо массу информации. Придется в который раз сослаться на мою серость и процитировать знающих людей, разбавив их наблюдения официальной информацией.

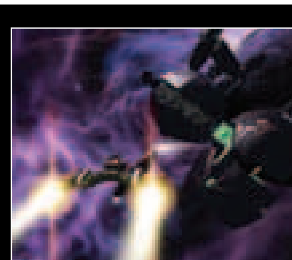
ИГРАЕМ

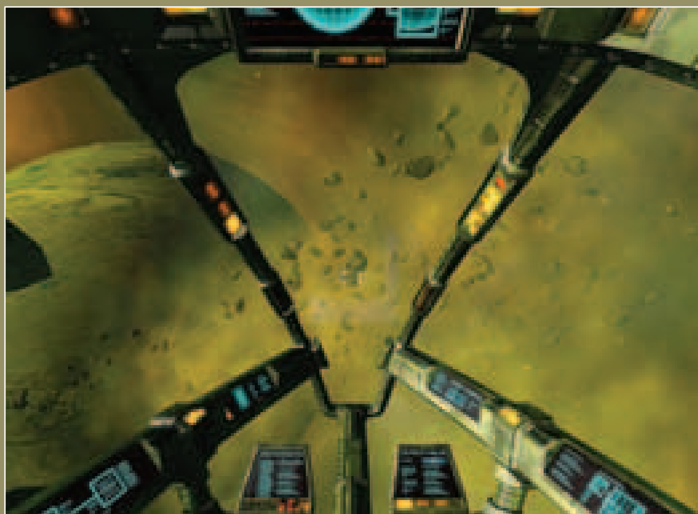
Все начинается с того, что главный герой и его напарник пытаются «угнать» космический корабль. Но вместо собственного транспорта, они полу-

МНОГОЛИКИЙ КОСМОС

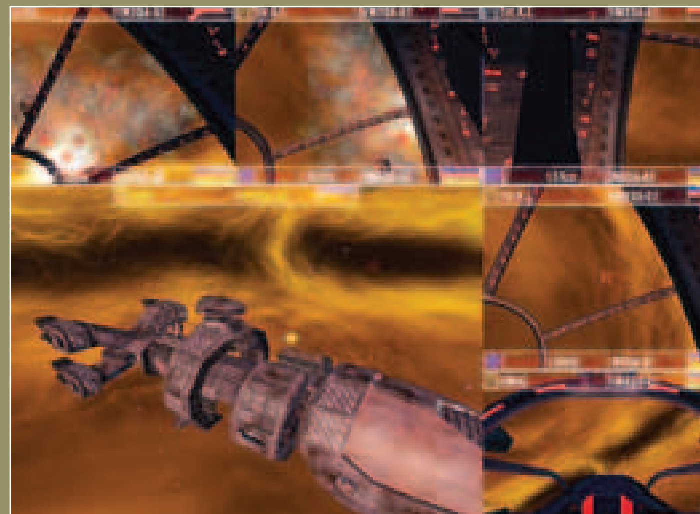
РАЗНЫЕ ВЗГЛЯДЫ

Космос не раз был местом действия различных игр, и каждый раз разработчики показывали его по-разному. О старых космосимах говорить нет смысла – черный фон, белые квадраты звезд. А вот новые проекты действительно разнообразны. Например, создатели Homeplanet решили сделать совершенно реальный космос. То есть тусклый и практически пустой. Freelancer, напротив, радует нас красками и многочисленными планетами, звездами. Что лучше – решать вам.





Полет сквозь поле астероидов не только опасен, но и очень красив.



Такой взгляд на мир» будет полезен, если под вашим руководством большой корабль.

чают тюремное наказание. Герой – очень везучий парень, поэтому корабль, который транспортировал его в тюрьму, захватили. Во время захвата, герой хорошенько ударился головой. Теперь ему нужно выяснить, кто он на самом деле и почему оказался в этом уголке галактики.

Главная прелесть игрового мира X2 в том, что он самостоятельно живет и развивается по своим законам. Игрок на это может влиять, но не он является главный источником новостей и событий. К тому же, уничтожение торгового корабля повлечет за собой повышение цен на те товары, которые он перевозил. Притом, вовсе не обязательно, что уничтожил его игрок.

Именно поэтому мы свободны в своих действиях – можем развиваться по одному из четырех путей (те самые торговля, борьба...), либо выполнять разовые задания, или попросту путешествовать по Вселенной. Хотя, чтобы продвигаться, по сюжету, придется выполнять некоторые обязательные задания.

На игровой процесс также сильно влияет наличие противоборствующих рас. К примеру, атака посольского корабля одной расы сильно испортит ее отношения с теми, на чьей территории произошла эта атака.

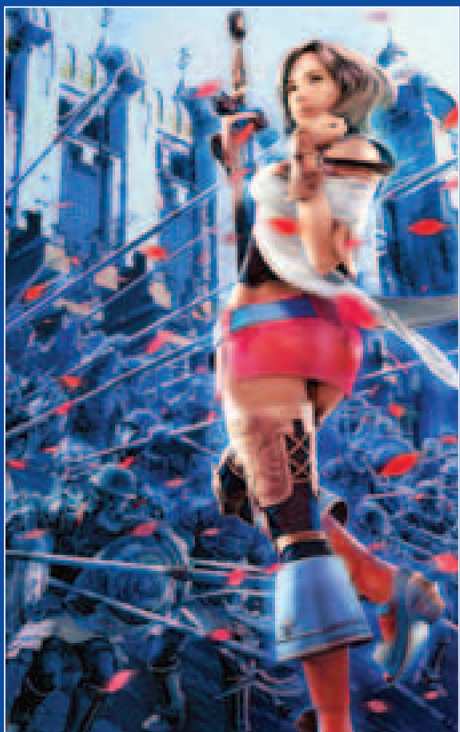
ЛЕТАЕМ

А теперь главное для любого космического симулятора – сами корабли. Игроку предстоит потрогать штурвалы более полусотни кораблей. Среди них есть и легкие штурмовики, и огромные торговые судна. Но самая главная особенность – корабли можно собирать самостоятельно! Корпус от одного корабля, двигатели от другого, а пушки вообще от какой-нибудь инопланетной базы.

В России игра выйдет под знаменами компаний Новый Диск и Медиа 2000, а релиз намечен на 29 января! С нетерпением ждем! ■

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
■ РАЗРАБОТЧИК: Production Development Division 4 (Square Enix)
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: лето 2004 года (Япония)

http://www.ff12.com



Увидев эту иллюстрацию, мы подумали, что Аше – брюнетка. Оказалось – ничего подобного.



За долгую историю Final Fantasy мы уже видели и главного героя-вора — Локи в FFVI, и героиню-принцессу – Гарнет из FFIX. Но верим, что команда Мацуно умело выступит даже с таким традиционным раскладом.

FINAL FANTASY XII

ПОГРАНИЧЬЕ

Выстраивая игровой мир, разработчики посетили Нью-Йорк (отсюда стремящиеся ввысь мегаполисы с небоскребами в стиле арт деко) и страны Средиземноморья, надолго задержавшись в Турции, — нынешняя «всероссийская здравница» во многом определила облик «буферного» королевства Далмаска. Однако, как говорит Исаму Камикокуре, в локациях FFXII просматривается куда большее многообразие, нежели в целостном мире FFX. Авторы максимализируют различия между регионами Ивалиса, чтобы показать контраст между враждующими государствами — ведь центральной темой игры названа война.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

19 ноября долгожданная двенадцатая часть сериала Final Fantasy была представлена на специально организованном мероприятии, прошедшем в новейшем бизнес-центре Роппонги Хиллз, с недавних пор самого футуристичного района японской столицы. Прежде чем познакомиться с подробностями токийской презентации, на которой присутствовал весь цвет местной игровой индустрии (в зале, среди прочих гостей, были замечены автор Соника Юдзи Нака и создатель Dragon Quest Юдзи Хории), давайте проследим, как приподнималась завеса тайны над одним из самых значительных текущих проектов Square Enix. Летом в японских журналах появилось объявление, состоявшее из крупной иллюстрации и текста с приглашением программистов на работу в компании. На природу проекта недвусмысленно указывала надпись «Сделайте FFXII» в центре картинки. Фэны, буквально с микроскопами в руках бросившиеся изучать изображение оживленной городской улицы, сразу же разглядели среди обитателей мира FFXII разумных ящериц бангаа из Final Fantasy Tactics Advance. К моменту публикации объявления основной костяк команды разрабочиков был уже сформирован, ее руководителем стал Ясуми Мацуно (Ogre Battle, Tactics Ogre, FFT, Vagrant Story, FFTA), опытнейший специалист по пошаговым тактическим играм, никогда до этого не работавший над традиционной приставочной RPG. Геймеров сразу же заинтриговали его заверения в том, что «люди не узнают Final Fantasy». В первых числах ноября журнал манги Weekly Jump, традиционно выступавший информационным рупором Square, опубликовал разворот с двумя главными героями и несколькими кадрами из готовящейся игры. Миллионы игроков, слегка разочарованных сходством увиденного с миром FFX и FFX-2, замерли в предвкушении официальных комментариев...

ПРИКОСНОВЕНИЕ ТЬМЫ

Речи сотрудников Square Enix, прозвучавшие 19 ноября в стенах конференц-зала комплекса Roppongi Hills, убедили нас: двенадцатая Final Fantasy и вправду разительно отличается от своих «номерных» предшественниц, а некоторое визуальное сходство нового проекта с FFX носит чисто эпизодический характер. Многие из счастливых обладателей FFTA для Game Boy Advance наверняка задумывались над тем, в какую Final Fantasy играют тамошние ребятишки, – так вот, по свидетельству Мацуно, мир Ивалис (Ivalice) является общим для FFTA и FFXII. Одинаковы для обеих игр и населяющие этот мир расы: закованные в чешую воины *бангаа* (bangaa), ушастые лучницы *виера* (viera), похожие на собак маги *ну моу* (nu mou), всем известные муглы – и люди, именуемые здесь хьюмами (humes, тот же термин, что в онлайновой FFXI). Дизайн муглов, кстати, несколько раз менялся: первые варианты, по словам авторов, были нарочито зловещими. Вообще, Ивалис из

ГОРДОСТЬ SQUENIX

ПРЕМИЯ SIGGRAPH В КАРМАНЕ?

В отличие от FFX-2, где CG-ролики относительно редки, Final Fantasy XII будет снабжена большим количеством видеовставок. В продемонстрированном трейлере мелькнула худенькая, закованная в белую броню девушка с короткими серыми волосами — возможно, это один из не представленных еще играбельных персонажей (второй — воин, напоминающий Хардина из Vagrant Story). Также в заставках мы увидели изящный воздухолет, потрясающий воображение своими циклопическими размерами.



Во время создания логотипа у Йоситаки Амано, очевидно, на холст упала банка краски...

ЭТА МУЗЫКА БУДЕТ ВЕЧНОЙ...

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ПЕСНЯ

Композитор Нобуо Уэмацу сочинил только ключевую песню игры, остальные мелодии пишет Хитоси Сакимото. Со времен FFVIII и тамошней «Eyes on Me» вокальные композиции играли важную роль в саундтреках «номерных» FF, — а теперь разработчики хотят попробовать кое-что новое, создать «нечто большее, чем просто песня». Что именно скрывается за столь завлекательной формулировкой, гадать не возьмемся.

FFTA выглядит размытой картинкой книжки сказок, иносказательно описывающей события FFXII, – где все, напротив, весьма детально и – ввернем-ка мы такой термин по отношению к фантастике – реалистично. Политическая картина следующая: империя Аркадия раскинулась на землях Валентии, а территории под названием Ордалия находятся в подчинении империи Розария. Воинственные аркадианцы захватывают Далмаску, небольшое королевство, расположенное на стратегически важном перешейке между двумя империями, и заменяют тамошнюю правящую династию своим наместником. Бесстрашная принцесса Далмаски, юная Аше (Ashe), организовывает сопротивление, в ряды которого вступает Ваан (Vaan) – парнишка-оптимист, мечтающий когда-нибудь стать воздушным пиратом. Борьба направлена против устанавливающих оккупационные порядки аркадианских Судей. Вот что говорит о них Ясуми Мацуно: «В FFTA Судьи честно исполняли полицейские функции, но в FFXII это члены рыцарского ордена карателей, известного своими репрессиями». В одном из показанных на презентации роликов Судьи пытали бангаа, в другом зрители наблюдали за масштабным сражением, напоминавшим баталии из «Властелина колец» и «Звездных войн». Безусловно, новая игра куда мрачнее FFX и ее расслабляющего сиквела – поклонники уже говорят о «прикосновении тьмы», сопутствующем назначению на продюсерский пост автора готической Vagrant Story. Сам Мацуно комментирует это следующим образом: «Помните популярный фильм «Гладиатор»? Одних зрителей прельщает в нем мрачная сюжетная подоплека, другим по душе постановка боев и спецэффекты. С FFXII то же самое: удовольствие получат и те из геймеров, кто просто хочет пройти ее, и те, кто попытается найти в игре трагические нотки моих предыдущих работ».

РАЗНООБРАЗИЕ

О переработанной боевой системе создатели предпочли пока не распространяться. Судя по скриншотам, вернется вариация

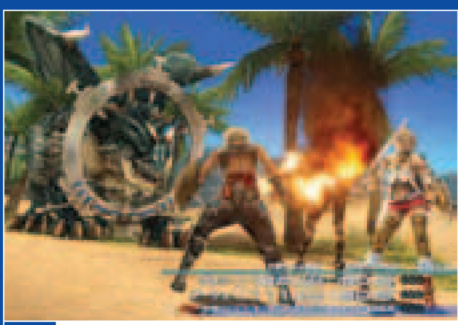
СУДЬИ В FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE (GBA) ЧЕСТНО ИСПОЛНЯЛИ ПОЛИЦЕЙСКИЕ ФУНКЦИИ, НО В FFXII ЭТО ЧЛЕНЫ РЫЦАРСКОГО ОРДЕНА КАРАТЕЛЕЙ, ИЗВЕСТНОГО СВОИМИ РЕПРЕССИЯМИ.

http://www.ff12.com

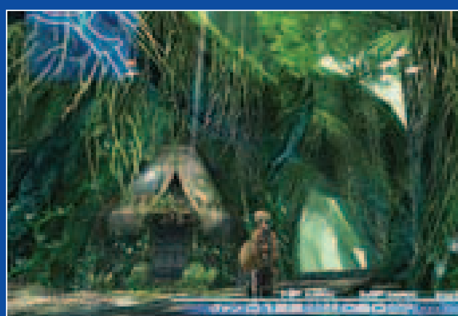


Самая первая иллюстрация к игре, появившаяся в японской игровой прессе.

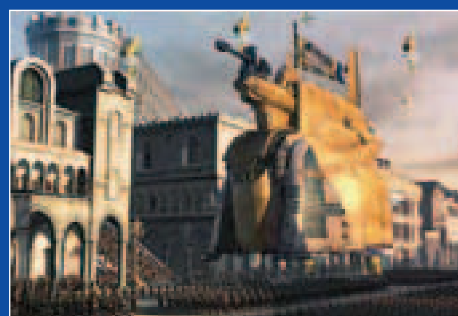




Единственный пока боевой кадр. Судя по надписи, третьего персонажа зовут Фуран (Фран?).



Такой лес скорее заставит вспомнить фильмы Миядзаки, чем турецкие курорты.



Повстанцам Далмаски противостоят легионы штурмовиков Галактической Республики. Шутка.



Active Time Battle, но оброненная докладчиком фраза о способностях врагов блокировать любые атаки наводит на мысль о том, что к ATB добавят удары в стиле Vagrant Story, когда решающим фактором оказывается время нанесения поражений. Иконки рядом с именами бойцов указывают на возможность совместных комбо-атак с участием нескольких персонажей. Собственно, на этом сведения о геймплее исчерпываются. Мацуно лишь добавил, что FFXII – не кинофильм, а посему «выбор играющего имеет большое значение в повествовании». Ветвящейся сюжетной линии не будет, но в пределах основного сценария геймерам обещан широкий выбор действий, позволяющий отойти от линейного принципа построения игр серии. Ключевые определения геймплея FFXII, по словам продюсера, – «свежесть и разнообразие». Дизайнер персонажей Акихико Йосида рассказал, что новый игровой движок отображает меньше полигонов, чем движок FFX, зато снабжен куда более продвинутым инструментарием для текстурирования и работы с освещением (традиционно слабые места проектов под PS2). Такое перераспределение ресурсов позволило значительно улучшить графику. Хотя модели персонажей упрощены, детализация на крупных планах, наоборот, выросла: лицо Аше состоит из 1479 полигонов, а Ваана – из 1487; за мимикой и артикуляцией героев следит усовершенствованная система анимации, также задействованная в снимающемся сейчас CG-фильме FFVII: Advent Children. Если вы помните, прототипом Спиры из FFX стал японский остров Окинава. На этот раз художник по фонам Исаму Камикокуре вдохновлялся пейзажами Средиземноморья; архитектура Ивалиса изобилует отсылками как к европейскому, так и к арабскому зодчеству, – и впервые у игроков появится возможность оглядеться с видом от первого лица. Пока не ясно, будет ли камера следовать за спиной персонажа, как в FFXI, или же останется неподвижной.

Как сказал поднявшийся на сцену под гром аплодисментов Хиронобу Сакагути (примечательно, что «отец FF» не баловал публику своими появлениями с момента выхода фильма «Последняя фантазия» два года назад), в данный момент игра завершена на 70%, и команда приложит все усилия, чтобы за оставшиеся шесть месяцев довести проект до совершенства. ■

ВЕТВЯЩЕЙСЯ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ НЕ БУДЕТ, НО В ПРЕДЕЛАХ ОСНОВНОГО СЦЕНАРИЯ ГЕЙМЕРАМ ОБЕЩАН ШИРОКИЙ ВЫБОР ДЕЙСТВИЙ, ПОЗВОЛЯЮЩИЙ ОТОЙТИ ОТ ЛИНЕЙНОГО ПРИНЦИПА ПОСТРОЕНИЯ ИГР СЕРИИ.


HOMEWORLD® 2
ФИРМА «1С»
relic
SIERRA

ИДИ ЗА МАЛИНОВОЙ БАБОЧКОЙ....

FATAL FRAME 2: CRIMSON BUTTERFLY

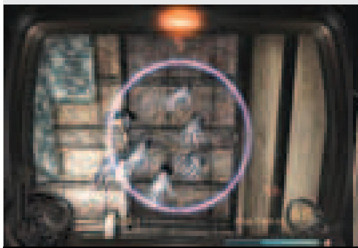
■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Tecmo ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Tecmo
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 10 декабря 2003 года

http://www.tecmogames.com/games/ff2.asp

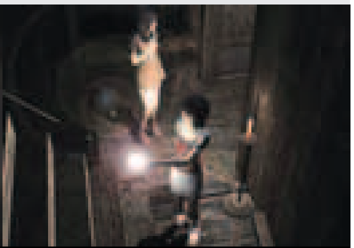
КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Пусть сериалы Resident Evil и Silent Hill гордятся миллионами поклонников, их псевдо-американский антураж сигнализирует нам о том, что игры эти были рассчитаны на массовую англоязычную аудиторию. И точка. Напротив, Tecmo со своим Fatal Frame представила нам истинно японский подход к созданию игр-ужастиков. Знаете, чем оригинальный фильм The Ring отличается от римейка? То-то и оно.

Действие сиквела Fatal Frame разворачивается за 30 лет до событий первой части. Девочки-близняшки Мио (Mio) и Маю (Mayu) попадают в заброшенную горную деревню, где призраки ждут за каждой дверью, а малиновые бабочки заманивают непрошеных гостей в мир иной. Спасти их может лишь фотокамера, что способна обнаружить духов и нанести им повреждения. И если Silent Hill поражает своей атмосферностью и вызывающим неподдельное отвращение дизайном монстров, а Resident Evil пугает выпрыгивающими из-за угла зомби, то в Fatal Frame 2 игра на нервах идет более тонко, оперирует страхом перед неизвестностью, перед потусторонним миром. Разработчики утверждают, что сюжет не был ими выдуман – они использовали истории, о которых слышали лично. Взаимоотношения между девочками, суть которых становится понятной по ходу прохождения, добавляет в игру дополнительную интригу. Будем надеяться на то, что локализация в США не обернется очередной попыткой вырезать все «неправильные» сцены. В прошлый раз героиню сочли слишком юной.



Лишь с помощью камеры можно увидеть такую картину.



Девочки осматриваются на новом месте. И где сюрприз?



Японию спасет современная техника. Она и в повседневной жизни пригодится, и с призраками справиться поможет. И никакой магии.

RAILROAD PIONEER (МАГНАТЫ ЖЕЛЕЗНЫХ ДОРОГ)

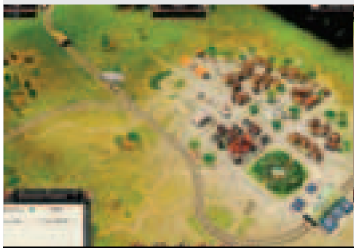
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** strategy ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** JoWooD
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Бука ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Kritzelkratz
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** Март 2004

http://www.railroad-pioneer.com/

РОМАН ЕПИШИН
dla_pisem@hotbox.ru

Как ни странно, игровой процесс, основанный на строительстве железных дорог, оказался интересным и увлекательным. Иначе знаменитый Railroad Tycoon просто не дожил бы до третьей части. Впрочем, его единоличное правление в жанре железнодорожных экономических стратегий подошло к концу. Урвать свой кусок от сочного пирога геймерских симпатий торопится Railroad Pioneer.

Нам вновь предлагается должность крупного руководителя. Встав во главе молодой транспортной компании, игрок будет развивать железнодорожную сеть на территории юных США (действия начинаются в 1830 году), одолевая конкурентов и зарабатывая капиталы. Игровой процесс замешан на густом бульоне из исследовательских экспедиций, собственно железнодорожного строительства и торговли в связке с добычей ресурсов. Несмотря на кажущуюся громоздкость, выполнено все просто и понятно. Сначала отправляем экспедицию на поиски ценных месторождений, затем соединяем месторождение с городом, город с другим городом и так далее. Получая вожделенные зеленые банкноты за торговлю ресурсами, виртуальные магнаты смогут потратить их на организацию новых экспедиций, постройку новых дорог и локомотивов. Последних, к слову, ожидается 25 разновидностей, исторически достоверных, разумеется. Интересно, что от действий игрока будет зависеть промышленная ситуация в регионе. Отдавая предпочтение тем ли иным ресурсам, вы можете форсировать развитие одной из 22 отраслей промышленности.



Камера отлично справляется с масштабированием.



Зеленая рамка вокруг зданий привычна любому стратегу



Выгодное отличие от Railroad Tycoon – трехмерная графика. Правда, чуть простоватая по нынешним меркам.

LORDS OF EVERQUEST

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS/RPG ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Sony Online Entertainment ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Rapid Eye Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 12 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 1 декабря 2003

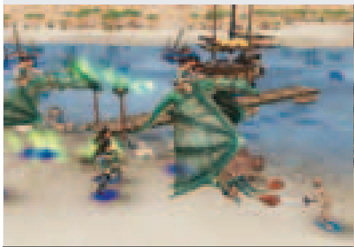
http://www.lordsofeq.com

РОМАН ЕПИШИН
dla_pisem@hotbox.ru

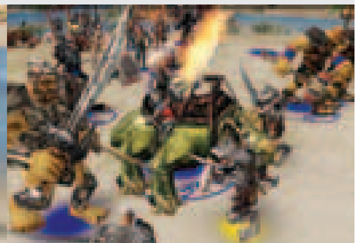
Компания Sony Online Entertainment решилась на смелый эксперимент по скрещиванию жанров RTS и RPG. Что ж, не она первая, не она последняя. К тому же история игростроения знает несколько весьма удачных примеров подобных «гибридов». А есть немало и неудачных.

В качестве носителя ролевых признаков компания планирует использовать одну из самых ныне популярных MMORPG – EverQuest. Ну а стратегическая составляющая, по-видимому, лихо заимствуется у вселенной Warcraft III. События игры разворачиваются в трехмерном и, судя по скриншотам, вполне живописном мире Антоника, с которым уже хорошо знакомы обитатели EverQuest. По законам жанра там бушует кровопролитная война, где не на жизнь, а на смерть бьются три противоборствующих лагеря. Игрок волен примкнуть к любому из них в проработанном сюжетном однопользовательском режиме или в сетевом.

И та, и другая части обещают быть очень увлекательными благодаря интересной системе геймплея. С одной стороны, нас ждут приличных размеров (для трехмерных RTS) армии, до сотни юнитов у одной лишь стороны, с другой – набирающие опыт в боях воины, возглавляемые Лордами. За красивым названием последних сокрыты испытанные временем и игровой общественностью Герои из Warcraft III. Эти ребята способны перетаскивать артефакты и творить мощные заклинания. Всего игра будет включать в себя 36 однопользовательских миссий-сценариев и более десятка особых многопользовательских карт. ■



Драконы – в воздухе, корабли – на море, пехота – на земле...



Ваши воины. Слегка угловатые, но все равно красивые...



По качеству проработки персонажей Lords of EverQuest превзошли даже Warcraft III. Взять хотя бы этого дракона.

OSTRISH RUNNER

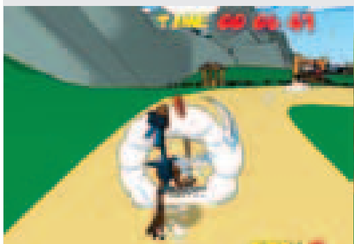
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** arcade
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Discus Games ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Geleos
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

www.orunner.com

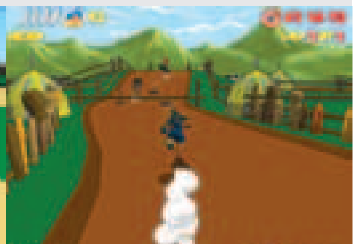
АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

Прогресс – великая штука. Еще каких-нибудь десять лет назад ни один российский школьник и представить себе не мог, что уже в самом начале двадцать первого века сможет отправиться взапуски на наших двухногих братьях! А теперь – пожалуйста: на любой вкус и цвет. Знай только выбирай. Хотя Минздрав предупреждает: хочешь кататься – люби и страусов любить. А то неловкое прикосновение страусиной пяты к черепной коробке может вызвать непроизвольное выпадение мозгов из полости последней.

Наши страусы – это вам не воробей чихнул! Ноги – во! Руки, тьфу-ты, что я говорю-то, крылья – тоже во! А как побежит, прямо демон какой-то! Земля трясется, мозговое вещество в головушке бренчит… На радость нам, на зависть супостатам! Нам что Антарктида, что Сахара – один хрен. В сторону отойди и не маячь, пока копыта не оттоптали! В общем, игрушечка веселая. Вся такая нарядная на праздник к нам пришла и много-много радости детишкам принесла! Между прочим, технология toon shading на нашей с вами сторонушке применена впервые. И до родимых осин на всех страусиных парах докатились отзвуки HTP, очередную годовщину которой отпраздновали заслуженные страусоводы из студии Гелеос. Если бы на свете еще существовали пионерские лагеря, то такие игрища безоговорочно пришлись бы там ко двору. Вместо страусов вполне сошли бы и пионеры – на худой конец октябрята на выданье – вот бы зажигалово получилось! ■



Голова прострелена, кровь на рукаве…



След кровавый стелется по сырой земле.



Split-screen еще никогда не был не к месту. Не к месту он и в данном случае!

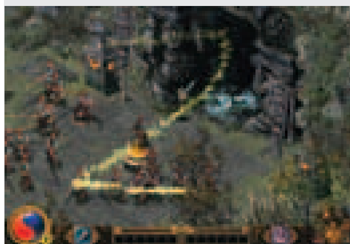
BLADE AND SWORD

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Whiptail Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Pixel Multimedia
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 1 квартал 2004

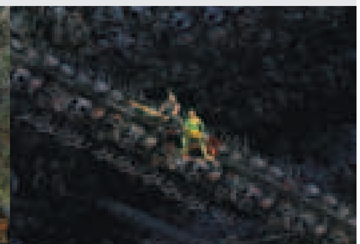
http://www.whiptailinteractive.com/

РОМАН ЕПИШИН
dla_pisem@hotbox.ru

Diablo был хитом. Diablo II оказался разочарованием. Тем не менее, активно продвигаемая обоими концепция Hack & Slash на базе интерфейса Point & Click не только живет, но и процветает. И еще долго будет процветать, ибо любители динамичного, расслабляющего игрового процесса вряд ли скоро переведутся. Сотрудники студии Pixel предлагают нам отвлечься от привычных фэнтезийных миров и обратить свой жаждущий крови взор на культуру великомудрого Китая. В своем боевике с элементами Blade and Sword разработчики совместили игровой процесс а ля Diablo с философским духом Древнего Востока. Нам с вами это грозит тремя героями – быстрым убийцей, сбалансированным мечником и медлительным, но мощным воином. Отсюда же проистекают толпы упрямо прущих на меч противников и истеричное кликанье мышью часами напролет. Зато «китайская» сторона проекта оказывается куда как более привлекательной. Во-первых, здания восточной архитектуры встречаются в играх не так уж часто. Во-вторых, еще ни одна action-RPG на моей памяти не использовала такую систему комбинаций ударов, как Blade and Sword. Простенький редактор позволит вам быстро создавать комбо, содержащие до пяти ударов разной степени сложности. «Привязанные» к правой кнопке мыши, эти комбинации сделают вашу жизнь на 40 игровых уровнях проще и веселее. На фоне более чем востребованного динамичного геймплея и оригинального механизма боя основным недостатком остается графика в духе Diablo II. ■



Двухмерная графика радует обилием деталей.



Мрачные катакомбы еще более сближают игру с Diablo.



Увы, игровая картинка не порадует вас трехмерностью. Хотя отличная прорисовка окружения — тут как тут.

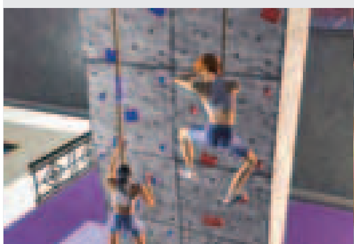
THE SIMS BUSTIN' OUT

■ **ПЛАТФОРМА:** PS2, Xbox, GameCube, GBA ■ **ЖАНР:** life sim
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** EA Games ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Maxis/Griptonite Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–2 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 16.12.2003

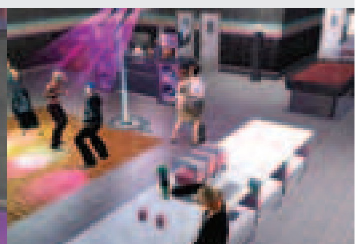
http://eagames.com

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО
A.K.A RED CAT
Chaosman@yandex.ru

В нашем подлунном мире уже давно нашлось что-то, не способное надоесть пользователям PC и приставок, – это The Sims. Не прошло и года после консольного дебюта данного творения студии Maxis, а уж издательство EA Games готовится опять осчастливить многих из нас, на этот раз - игрой The Sims Bustin' Out.
Главным достоинством Bustin' Out, по словам ее авторов, станет ориентированность проекта именно на владельцев приставок. В чем это будет выражаться, пока определить довольно трудно, так как на первый взгляд Bustin' Out не очень-то отличается от The Sims образца 2002 года. Прежде чем начать игру, необходимо, как и раньше, создать собственного «сима» - вашего будущего протеже. Для этой цели существует специальный редактор, позволяющий выбирать не только пол подопечного, но и детально продумать весь его внешний вид, вплоть до линии бровей и цвета глаз. Большинство менюшек, не изменив своих функций, заметно преобразились внешне, видимо для того, чтобы стать удобнее для консольщиков. Кроме того, разработчики существенно подтянули графику – Bustin' Out выглядит куда эффектнее своего предшественника, не в последнюю очередь благодаря серьезно возросшей детализации персонажей.
Версии для GameCube и GBA, как уже стало доброй традицией, совместимы между собой, что даст владельцам этих двух платформ возможность получить доступ к дополнительным бонусам, которых не будет на PS2 и Xbox. Дискриминация! ■



От огромного количества забот иной раз и на стенку залезешь.



Развлечения никто не отменял: дискотека в самом разгаре.



Благодаря гибким настройкам и большому количеству опций «симу» даже можно придать сходство с собственной персоной.

EVIL GENIUS

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** Strategy
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** VU Games ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Elixir Studios
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 3 квартал 2004

http://www.howevilareyou.com

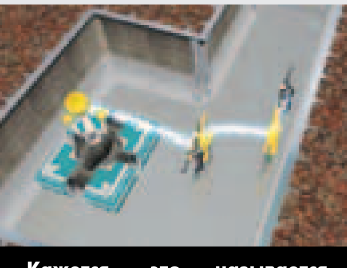
РОМАН ЕПИШИН
dla_pisem@hotbox.ru

Что будет, если смешать Dungeon Keeper с Джеймсом Бондом, а в получившееся зелье подкинуть горсть Остина Пауерса? Затрудняетесь? А я вам отвечу! Получится Evil Genius, ядреное варево из черного юмора и гротескных суперзлодеев, приготовление которого уже заканчивают кудесники из Elixir Studios.

Игра относится к жанру стратегий и предлагает нам, ни много ни мало, заделаться классическим маньяком-поработителем, коими так богат кинематограф 60-х. Возглавляя уютную супербазу на тропическом острове, замаскированную под деревеньку аборигенов, или пятизвездочный туристический комплекс, вы будете вынашивать коварные планы мирового господства. Хотя начать можно с операций попроще. Например, похитить Эйфелеву Башню, уменьшив ее молекулярным уменьшителем. Однако пора настоящего веселья наступит, когда какой-нибудь наглый, самоуверенный и самовлюбленный агентишка попытается проникнуть в ваши чертоги. Разумеется, игрок должен приготовить к его приходу весь спектр необходимых удобств: тюремную камеру и комплекс пыточных агрегатов вроде гигантского миксера или блока вращающихся лезвий. Само конструирование всего этого добра уже обещает быть занятием веселым. Ведь каждый новый агрегат должен быть испытан! Для этого имеется множество тупых безликих слуг, не на что иное не пригодных. Настоящей же опорой суперзлодея станут опытные наемники-профессионалы, способные и Джеймса Бонда местного разлива обезвредить, и ту же Эйфелеву Башню незаметно стибрить. ■



Вот она, краса и гордость терроризма!



Кажется, это называется «электрофорез».



Ваш кабинет – святая святых империи зла. Именно здесь планируются операции по захвату мира. Кто на очереди?

MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance
■ **ЖАНР:** Action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Paradigm Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 09.12.2003

http://www.atari.com

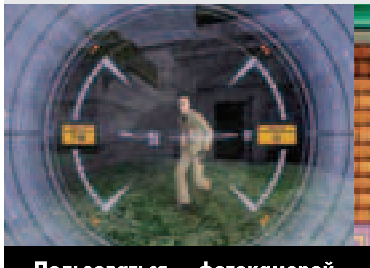
АНДРЕЙ ХАНДОЖКО A.K.A RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Известно, что у великой «бондианы» до сих пор нет достойных соперников. Но есть многочисленные конкуренты, более или менее успешные, – причем как в кинематографе, так и на игровом поприще. Довольно известный боевик Mission Impossible, в экранном воплощении которого снимался Том Круз, как раз из их числа.

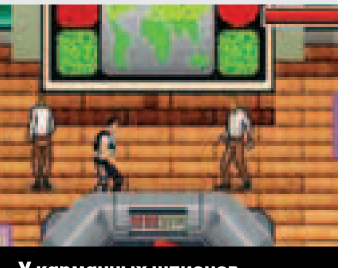
Так как версии MI для N64 и PS one особым качеством не отличались, специальный агент Итан Хант на некоторое время был позабыт. Как оказалось, ненадолго – уже скоро издательство Atari планирует выпустить для PS2, XB, GC и GBA проект MI: Operation Surma. Сюжет рассказывает о борьбе вездесущего Ханта с корпорацией Surma, задумавшей контролировать все компьютерные системы мира. Чтобы разрушить эти планы и добраться до боссов Surma, придется выполнить около двадцати миссий, разбросанных по всему земному шару.

Игравшим в Splinter Cell, механика MI: OS наверняка будет знакома. Главная задача – максимально осторожно пробираться к цели, избегая контактов с противниками. Ханту будут помогать компьютерщик Лютер Стикелл и специалист по транспорту Билли Бэйрд – оба хорошо знакомы поклонникам MI.

Версия для GBA, разумеется, будет заметно отличаться от своих «больших» собратьев, больше напоминая классический двухмерный action с симпатичной графикой. Тем не менее, stealth-элементы будут содержаться и в ней, хотя и в несколько меньших дозах. Типичная «младшая» версия. ■



Пользоваться фотокамерой придется чаще, чем оружием.



У карманных шпионов проблем явно не убавится.



До боли знакомая ситуация... Болтаться на канате в такой неудобной позе придется довольно часто – без этого просто не выжить.

СЛОВО КОМАНДЫ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

1.0- 1.5 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

2.0- 2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

3.0- 3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

4.0- 4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

5.0- 5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

6.0- 6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.

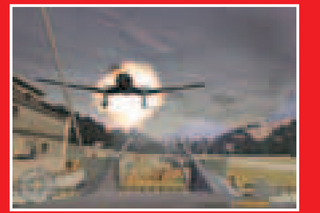
7.0- 7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?

8.0- 8.5 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

9.0- 9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими святыми. Новая серия Warcraft.

10.0 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

ИГРА НОМЕРА



Call of Duty
стр. 82

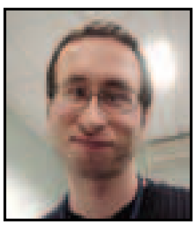
«..В ней нашли свое воплощение все лучшие идеи и моменты, когда-либо реализованные в проектах, посвященных Второй мировой войне. Call of Duty – лучшая игра со времен Medal of Honor: Allied Assault и однозначно лучший шутер ушедшей осени…»

«СИ» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игрушке, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

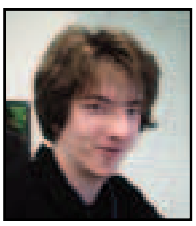
НАША КОМАНДА НАША КОМАНДА НАША КОМАНДА НАША

Шурик Глаголев
Главный репродуктор



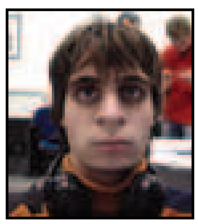
Вы когда-нибудь были женаты на висячем замке сельского амбара? Вздыхали под Луной вместе с ножкой ампирного стула? Целовались с ржавой чугунной отверткой? Да? Тогда вам пора лечиться от простуды!

Валерий «Купа» Корнеев
Жанрено недели



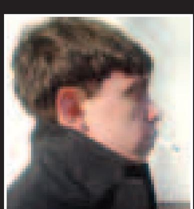
В мире нет ничего забавнее Перестукина, носящегося по спорткомплексу «Дружба» и утверждающего, что его зовут Шнур. В мире нет ничего страшнее скорбного Щербакова, молчаливо и хищно взирающего на эту картину.

Алик Маркович Вайнер
Арт-дефектор



Все очень серьезно. А кто этого не понимает, скорее всего не разделяет того, что чувствуют те, кто понимает, что все очень серьезно. Но даже когда все весьма серьезно, нужно иметь в виду, что ничего серьезного в этом нет.

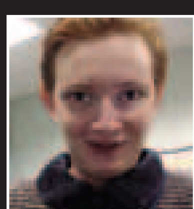
Норен Толянко
Древопитек



Эй Би Си Ди И Эф Джи
Ейч Ай Джей Кей
Эл Эм Эн Оу Пи
Кью Ар Эс Ти
Ю Ви Дабл Ю
Экс Уай Зет

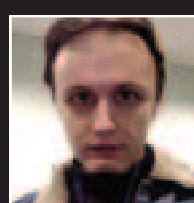
Нау ай ноу зи Элфабет!

Костик «Wren» Говорун
Птица высокого полета



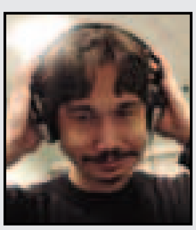
Уже есть симулятор игровой компании – Segagaga, давайте же сделаем квест Stranaigrgr! Вас ждут будни работника журнала «СИ», безумные логические загадки и бессмертный злодей по фамилии Таймер.

Петька Головин
Тактический стратег



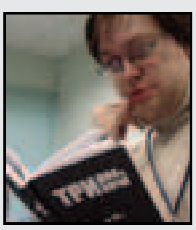
Когда вы, дорогие геймеры, откроете этот номер, Новый год уже будет дышать в затылок. Так что поздравляю всех с праздником и желаю исполнения самых сокровенных желаний. Вечно молодой и вечно пьяный, Дэд Морос.

Юрик Воронов
DVD-редуктор



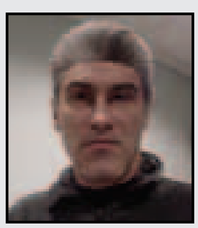
Как видите, «N-Gage Битва» не прошла для нас бесследно, так как став однажды космическим братом, обратного пути нет! Уже заказан шаттл на Марс, а наши тела испытаны максимальными перегрузками.

Серега Лянге
Атэц



Решил себя попробовать на ниве книготорговли. Книга Великого Глаги «Три дня и три ночи» неплохо продается. Издатели что-то написали по поводу «прихотливой фантазии автора» – им виднее.
А мой адрес все знают…

Леня Андруцкий
Дядя



А вы уже накопили несколько сольдо для покупки новогодних гифтов для своих буратин и буратинок? Быстро на «поле чудес» – и копать, копать-зарывать... Урожай будет после прошлогоднего снега. Шутка! Понял!!!


мощь заклятий + военное искусство
Магия Войны
Тень повелителя
Особенности игры:
Гармоничное сочетание элементов ролевой игры и стратегии в реальном времени;
Все основные игровые объекты имеют собственную линию развития и поведения в игре, выполняя определенные действия по своей воле - мир живет сам по себе;
Игроку динамически генерируются задания в зависимости от поведения мира;
Пять уникальных рас со своими преимуществами и недостатками;
Игрок управляет целыми отрядами, а не отдельными юнитами;
Оригинальная ролевая система развития навыков игрока в искусстве управления солдатами и в использовании новых заклинаний;
Возможность развивать характеристики отрядов посредством участия в боях или используя найденные артефакты;
Помимо отрядов, игрок и сам непосредственно участвует в жизни карты, получая за выполнение заданий и убийство монстров опыт;
Игра награждена призом "Лучший дебют КРИ 2003".
По вопросам оптовых закупок обращаться
по тел. (095) 780 90 91, e-mail buka@buka.ru
cafemax
сеть интернет-центров
POWERED BY gamespy
TARGEM GAMES
Бука

■ ПЛАТФОРМА: PS2, PC, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: FPS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла» (PC-версия) ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6 (PC, Xbox), до 4 (PS2, GC) ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

http://www.xiii-thegame.com



Стрельба по-македонски: меткость страдает, патроны тратятся быстрее, зато выглядит круто!



Любая бутылка в наших руках становится грозной «розочкой».



Когда графика персонажей сравнима с тем, что мы видели на приставках прошлого поколения, ничего не остается, кроме как прикрывать ее слабость рассуждениями об актуальности и стильности.

XIII

ХИТМАН ОТ УРФИНА ДЖЮСА

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Анонс шутера от первого лица, исполненного в технике cel-shading – уже бесстрашный шаг. Смельчаки из парижского и монреальского офисов Ubisoft не побоялись экспериментов с технологией, успевшей набить оскомину почище всяких bullet time; а результат этих экспериментов оказался – по крайней мере, в визуальном плане – далек от трэшевых «мультяшных» клонов, высыпавших как грибы после дождя вслед за новаторской Jet Set Radio. Впрочем, экспериментируя с технологией важно не слишком увлекаться, а то все силы уйдут на необычный графический «пшик»...

Идея стилизовать игру под книгу комиксов – хороша. В доисторические времена (восемь лет назад) ее отлично реализовали авторы Comics Zone (Mega Drive, впоследствии порт для GBA), но там был двухмерный платформер с видом сбоку, а подружить комиксную стилистику и 3D удалось пока только создателям XIII. Подружили, не сомневайтесь. И даже пустили отдельным личностям пыль в глаза – да так, что на сентябрьской ECTS проект был объявлен не только лучшей приставочной, но и вообще лучшей игрой выставки (Best Console Game, Best Overall Game). Если помните, мы тогда на страницах «СИ» по этому поводу сдержанно недоумевали. В итоге опасения подтвердились: несмотря на необычность подачи, в завершенном виде XIII вряд ли может претендовать на лавры нового веского слова в жанре FPS.

ИДЕНТИФИКАЦИЯ БУРАТИНО

Неглупый, сильно запутанный сюжет о страдающем амнезией Стиве Роуленде (Steve Rowland), обвиненном в убийстве президента США и вынужденном защищать свою жизнь, разворачивается в виде комиксных вставок между уровнями – примерно как отдельные эпизоды недавней экранизации «Халка». В отличие от версий XIII для других платформ, вариант для PlayStation 2, к сожалению, не справляется с отображением реалтаймовых заставочных сценок, и вместо движущихся раскадровок они выполнены в виде статичных иллюстраций. Графика в игре – вопрос весьма спорный и любопытный. Хотя качество текстур на PS2 сильно уступает тому, что мы видим, к примеру, в PC-версии, именно благодаря уменьшенной детализации игра становится больше похожа на мультфильм или лаконично нарисованный комикс. Тот самый редкий случай, когда четкость и детальность более мощных исполнений противоречат базовой художественной идее, вокруг которой строится

ПИКСЕЛЬ-ХАНТИНГ!

AI В ЗАЛОЖНИКАХ ПРОГРАММИСТОВ

Уровни наводнены скриптовыми триггерами (пардон за наш русский!), включающими ту или иную сценку – но часто для активации триггеров требуется прямо-таки ювелирное позиционирование персонажа. В одном эпизоде ваша напарница даже не подумает передать нужное оружие, пока вы не станете строго перед ней – с точки зрения геймплея это имеет какой-то смысл, но элементарная человеческая логика тут, согласитесь, и не ночевала.



ВЕРДИКТ

ОБЕЩАЛИ ЛУЧШЕ



6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Отличный захватывающий сценарий; шедевральный саундтрек; редкие, но меткие находки в области геймплея.

МИНУСЫ

Однообразие; странности графики и дизайна персонажей; мультиплеер, словно бы заброшенный авторами наполдороге.

FPS с обычным геймплеем, спорным визуальным исполнением и полным саспенса сюжетом. О мультиплеере забудьте.



Смертельным оружием может стать даже осколок стекла.

ХУЖЕ, ЧЕМ

TimeSplitters 2



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Red Faction II

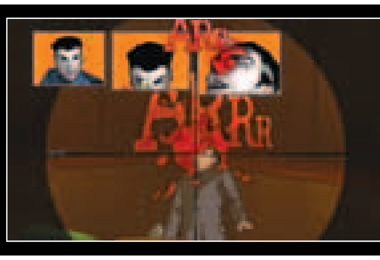


О ГРОМКОМ ТИТУЛЕ «ИГРЫ ГОДА» АВТОРАМ XIII ЛУЧШЕ СРАЗУ ЗАБЫТЬ.

АРТИЛЛЕРИЯ, ОГОНЬ!

ДЛЯ ТЕХ, У КОГО РУКОЯТКА РАСТЕТ ИЗ ГЕЙМПАДА…

Здешнее автоприцеливание функционально мало напоминает, к примеру, наведение из Tomb Raider. Там, где пистолеты Лары сами «привязывались» к противнику (порой находящемуся вне границы видимости), оружие Стива нужно направлять – но в непосредственной близости от фигурки врага прицел автоматически «доводится». Чем ближе подходит оппонент – тем сильнее разрастается область автономной работы прицела. Особенно это полезно на консолях, где аналоговые рукоятки не обеспечивают должной меткости наведения.



проект – и оказываются избыточными. То есть недостатки PS2-реализации (аналогичные тем, что напрочь испортили прошлогодний порт Max Payne) нанести особого вреда детищу Ubisoft попросту не в состоянии. Что касается моделей персонажей, то издалека они действительно могут напомнить оживших персонажей комикса, но вблизи скорее похожи на карикатурных человечков, сложеных из помятой бумаги. Эти уродцы угловаты, топорно анимированы, движения их губ плохо синхронизированы с речью – вообразите себе героев Virtua Cop 2 в мультобработке, и получите о примерное представление о действующих лицах XIII. Возможно, кто-то посчитает подобный подход «стильным», мы же по-старинке предпочитаем применять этот термин к оригинальной Jet Set Radio.

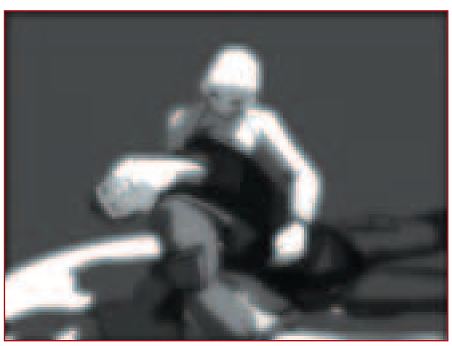
ТРЕНИРУЙ ПАМЯТЬ!

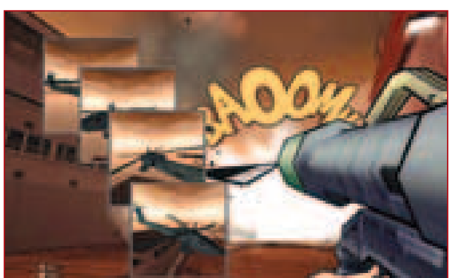
Помимо шероховатого графического исполнения «на любителя», здесь обитает обычный для FPS игровой процесс: беготня по коридорам со стрельбой, облагороженная достаточно удобным управлением (Dual Shock 2, правда, проявил себя как наиболее неотзывчивый геймпад, затрудняя прицеливание на PS2) и несколькими свежими элементами. Один из них – карабин с тросом, позволяющий Стиву взлететь на недосягаемую ранее высоту, а разработчикам – обыграть несколько идей в области дизайна уровней (например, когда на тросе приходится аккуратно спускаться в шахту, сверкающую электрическими разрядами). Другой элемент – возможность обрушить на голову противника стул, пепельницу, лампу или другую подручную часть интерьера; враг при этом мешком валится на пол – что есть большой плюс, учитывая stealth-природу некоторых заданий. Как Солид Снейк, вы можете использовать оппонентов в качестве «живых щитов», в этом случае часть уровня придется преодолевать пятясь спиной, предварительно удостоверившись в неприкосновенности собственного тыла. Увы, но подобный «оживляж» встречается относительно редко – гораздо чаще вам придется прибегать к ненавистному методу проб и ошибок, то бишь запоминать расположение врагов в том или ином здании, чтобы в двадцатый раз не погибнуть от пули неожиданно обнаружившего свое присутствие неприятеля. В худших случаях доходит до крайностей в духе The Getaway или старых консольных Medal of Honour – это когда надо заучивать буквально каждый шаг. Искусственный интеллект противников звезд с неба не хватает: охранники могут пробежать мимо стоящего посреди комнаты Стива и вообще не заметить его, они обожают стоять как истуканы и стрелять, а здравая мысль отойти с линии вашего огня посещает их далеко не всегда.

ЛУЧШЕ ОДНОМУ

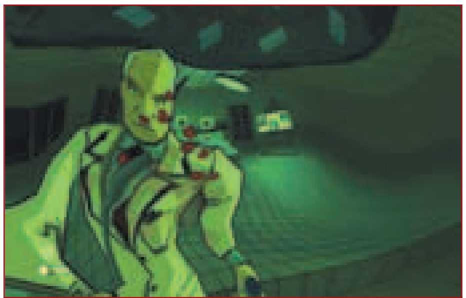
Проходить одиночный режим, таким образом, стоит главным образом из-за сюжетных роликов – история XIII, хоть и напоминает одновременно сюжеты Hitman, NOLF, фильмов «Идентификация Борна» и «Секунды» (Джон Франкенхаймер, 1966 год – рекомендуем!), написана первоклассным сценаристом, насыщена действующими лицами и способна порадовать неожиданным витком событий. И это – несмотря на сонную озвучку от Дэвида Духовны, читающего реплики Стива бестрастным голосом жертвы гипнотизера. А еще здесь на редкость приятная музыка. Даже не так, – ух, какой тут саундтрек! Чертова дюжина (как же иначе?) композиций – образчиков сочного фанка семидесятых, подернутых едва заметным налетом хип-хопа, – уже выпущена отдельным альбомом. Музыкантов с лейбла Future Primitive Sound из Сан-Франциско можно поздравить: во время игры кажется, что у тебя за спиной на музыкальном ринге сошлись как минимум Сти-

ЭТИ УРОДЦЫ УГЛОВАТЫ, ТОПОРНО АНИМИРОВАНЫ, ДВИЖЕНИЯ ИХ ГУБ ПЛОХО СИНХРОНИЗИРОВАНЫ С РЕЧЬЮ — ПРИМЕРНО ТАК ГЕРОИ VIRTUA COP 2 СМОТРЕЛИСЬ БЫ В МУЛЬТОБРАБОТКЕ.

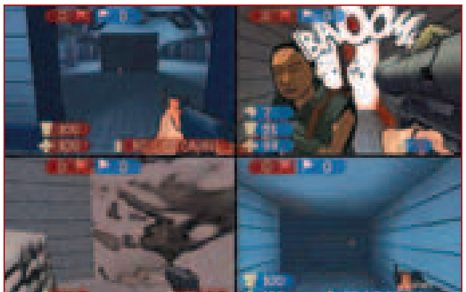




Подобные вставки не так часты, как хотелось бы. Странно, учитывая упор авторов на стиль.



Время от времени героя начинает колбасить, и он припоминает события из прошлой жизни.



Для мультиплеера на четырех игроков понадобится очень большой телевизор.



Альтернативный способ стрельбы – да хотя бы гранатой из подствольника. Трахтибидох-бац-бац.

КУДА ПОДАТЬСЯ?

Онлайновый мультиплеер теоретически доступен на PC, PS2 и Xbox (обладатели GameCube довольствуются split-screen на четырех игроков) – о подробностях реализации многопользовательского режима в каждой из версий XIII мы подробно рассказывали в 20(149) номере «СИ». Шесть персонажей, слабое оружие и большие запасы аптечек на девственно пустынных уровнях сводят на нет удовольствие от игры, и вряд ли вам захочется надолго задерживаться на этом эрзаце. Лучше все-таки сконцентрироваться на тринадцати основных миссиях. На среднем уровне сложности они проходятся часов за восемь-десять.

ви Уандер и Джеймс Браун. Не уступает блестящим оранжировкам и звуковое сопровождение: с завершением яростной перестрелки музыка смолкает, уступая место на редкость убедительным пространственным эффектам, вроде завывания вьюги в горах. Если, в соответствии с модой, играть в хороших наушниках – пробирает аж до самых костей. О мультиплеере сказать хорошо или никак, очевидно, не получится. Здесь еще сильнее проявляются минусы «мультяшности» уровней – многопользовательским этапам явно уделили гораздо меньше внимания, в результате они выглядят набором ярких, минимально декорированных разноцветных коридоров, мало подходящих для стратегически выверенных схваток. Сражения тут элементарно скучны и не идут ни в какое сравнение deathmatch-вакханалией столпов жанра на PC или приставочных жемчужин типа TimeSplitters 2. Арсенал обычен – это стандартный набор из пары пистолетов, шотганов, снайперской винтовки, арбалета и гранатомета. Спрашивается, что мешало разработчикам соригинальничать в этой области?

НЕДОЛЕТ?

XIII немножечко перехвалили. Возможно, если бы Ubisoft изначально не позиционировала игру как нечто из ряда вон выдающееся, разочарование не было бы настолько ощутимым. Похоже, высокой предварительной оценкой проект обязан соседству с шедевральными Prince of Persia: The Sands of Time и Beyond the Good & Evil – журналисты автоматически помещали третий высокобюджетный проект Ubisoft в ранг беспроигрышных. А XIII получилась

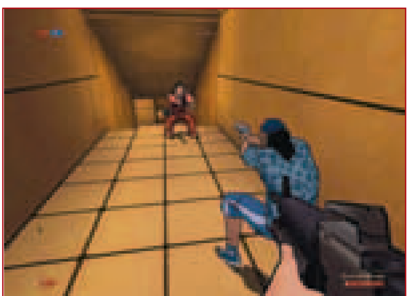
ВЫ МОЖЕТЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОППОНЕНТОВ В КАЧЕСТВЕ «ЖИВЫХ ЩИТОВ», В ЭТОМ СЛУЧАЕ ЧАСТЬ УРОВНЯ ПРИДЕТСЯ ПРЕОДОЛЕВАТЬ ПЯТЯСЬ СПИНОЙ, ПРЕДВАРИТЕЛЬНО УДОСТОВЕРИВШИСЬ В НЕПРИКОСНОВЕННОСТИ СОБСТВЕННОГО ТЫЛА.

вцелом неплохой, местами совершенно уникальной, порой невдохновляющей и, конечно, очень артистичной попыткой внести пущее разнообразие в жанр шутеров от первого лица. Хотя авторы не пошли дальше радикальной смены внешней атрибутики и внедрения сильного детективного сюжета, одного этого уже немало. Даже если при словах «head shot» у вас не учащается дыхание, а эффекты cel-shading вы на дух не переносите – сценарные хитросплетения и балдежная музыка могут стать теми якорями, которыми франко-канадский проект вас зацепит. ■

Редакция благодарит интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.







Онлайновый мультиплеер удобнее split-screen.


Sitting Ducks
MENU
©2003 «LSP» All rights reserved. ©2003 «Руссобит Паблишинг» Все права зашишены. © Universal Pictures Visual Programming Ltd.
TM Sitting Ducks Productions. Licensed by Universal studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.
Издатель: ООО «Руссобит Паблишинг» www.russobit-m.ru Изготовлено в России. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 212-27-90.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sierra Entertainment ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: SoftClub ■ РАЗРАБОТЧИК: Liquid Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 24 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: Pentium III 800 МГц, 256 Мбайт RAM

http://www.warofthering.com/

THE LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING

ВСЯ СРЕДИЗЕМНАЯ РАТЬ

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@gameland.ru

Трилогия «Властелин Колец» давно должна была получить достойное стратегическое воплощение. Полчища орков, троллей и прочей нечисти, сошедшиеся в бою с представителями народов свободного Средиземья, – чем не прекрасная картина для хорошей RTS? Ну а если выпустить подобную игру в преддверии выхода заключительной части фильма, основанного на событиях одноименной книги, то успех такому проекту будет обеспечен практически со стопроцентной вероятностью.

Но разработчики из Liquid Entertainment решили пойти своим путем, и поэтому War of The Ring отнюдь не повторяет события книги или фильма, а наоборот – раскрывает их, давая игроку возможность узнать, чем же, по версии авторов этого проекта, разумеется, занимались главные герои до того, как присоединиться к знаменитому братству кольца. Наверное, это даже и к лучшему, ведь чтобы воссоздать все более или менее значимые события книги, одной игры могло и не хватить. А так получилась просто неплохая вариация на тему войны за обладание великим кольцом, что само по себе не может не радовать.

КАЖДОМУ ПО ПОТРЕБНОСТЯМ

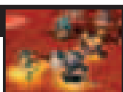
Раз уж основная сюжетная линия книги в War of The Ring отошла на задний план, разработчики позволили игрокам самим выбирать ту или иную сторону средиземского конфликта. Так что теперь все желающие могут не только заняться истреблением многочисленных орков, заполонивших границы земли Рохана, но и, например, спуститься в темные подземелья Мории, чтобы ощутить огненное дыхание Балрога, которого можно легко призвать на свою сторону. История каждой из сторон рассказывается на протяжении десяти миссий, в каждой из которых вам придется строить базу, обороняться от противников и выполнять нехитрые квесты, связанные в основном с уничтожением врага и захватом территории. В общем, все как у всех. Но создатели игры не стали ограничиваться привычными многим рамками жанра RTS и ввели в War of The Ring одно довольно интересное новшество, названное ими Fate. Вспомните, что надо сделать в любой (ну или почти любой) стратегической игре, чтобы получить в свое распоряжение мощное заклинание или огромного свирепого монстра? Правильно, необходимо долго и упорно развивать свою базу, производить новые строения, и толь-

ВЫБОР ВО ВСЕМ

Не секрет, что поклонники Толкиена очень любят устраивать ролевые игры, в которых они делятся на команды, представляющие различные расы. Наверное, именно для таких фанатов компания Sierra решила выпустить игру с двумя вариантами оформления коробки, как говорится, на любой вкус. Помимо различного оформления, коробки с изображением урук-хая и эльфа отличаются специальными коллекционными картами с игровым артом героев War of the Ring, вкладываемыми в коробки в качестве приятного сюрприза всем любителям подобных сувениров.





ХУЖЕ, ЧЕМ		ЛУЧШЕ, ЧЕМ	
War Craft III: Reign of Chaos		Battle Realms	

ИЗ WAR OF THE RING ДОЛЖНА БЫЛА ПОЛУЧИТЬСЯ ХОРОШАЯ СТРАТЕГИЯ, НО НЕ ВЫШЛО.

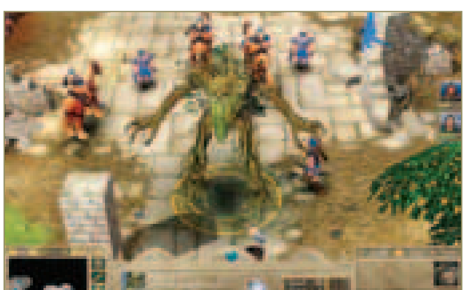
ПРОСТЫЕ МАНЕВРЫ

НЕ ДРАЗНИТЕ ОРКОВ

Искусственный интеллект игры не выдерживает никакой критики. При атаке на вражескую базу, незанятые в сражении юниты просто стоят на месте, терпеливо дожидаясь своей очереди. Кроме того, если вы решите заманить противника в ловушку, то также не встретите никаких препятствий. Враги с охотой кидаются в погоню за любым вашим солдатом, и способны пробежать за ним через всю карту, прямо в приготовленную для них засаду.



Чтобы построить здание, орки сначала должны «отравить» землю с помощью тотемов.



Создать армию энтов вам не удастся, но даже один такой здоровяк способен не многое.



Некоторые виды орудий просто поражают своими размерами. Взгляните, например, на баллисту, построенную гномами. Она легко превращает в пыль целый лагерь оков.

ВЕРДИКТ

СЛАБОВАТО



6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Хорошая графика, присутствие в игре всех главных героев книги, включая огненного демона Балрога.

МИНУСЫ

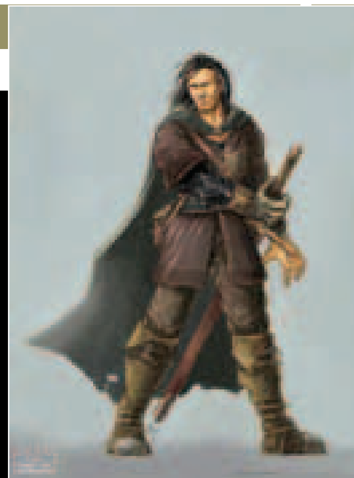
Практически полное отсутствие оригинальности, абсолютно тупой AI и ужасное построение игровых уровней.

Если вы являетесь фанатом Толкиена, вопрос о покупке для вас не стоит, всем остальным игру можно пропустить.

РАДОСТИ ВТОРОГО ДИСКА

КРАСИВЫЕ КАРТИНКИ

Создатели игры по праву могут гордиться дизайнерским оформлением War of The Ring. Все юниты, здания и предметы окружающего мира были созданы по эскизам весьма неплохих художников, имена которых, впрочем, неизвестны. Второй диск War of The Ring не представляет игровой ценности и полностью отдан под игровой арт, на который, несомненно, стоит взглянуть, ведь такие красивые и качественные иллюстрации, к сожалению, встречаются очень редко.



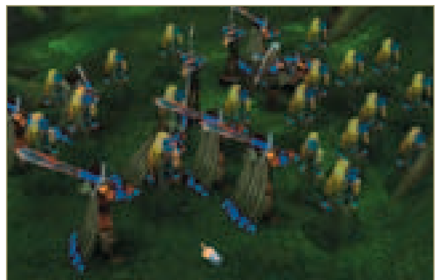
ко к середине игры у вас появится возможность получить превосходство над противником, подтащив к его базе пару десятков ужасных машин, способных в одночасье снести половину строений врага. В War of The Ring все несколько иначе. С самого начала вы имеете несколько довольно мощных заклинаний, только для их реализации вам не понадобится ничего строить. Главное – хорошо драться. От нанесенного противнику урона напрямую зависит количество ваших fate-очков, которые и нужны для получения желаемого результата, будь то вызов монстра или использование эльфийской магии. Эти же очки можно потратить на увеличение мощности героев или привлечение в свои ряды настоящих живых легенд, таких, например, как, Арагорн или уже упомянутый Балрог. Последний, кстати, является настоящим украшением игры, и пройти кампанию за армию Мордора стоит хотя бы ради того, чтобы увидеть этого огромного огненного демона, по сравнению с которым все остальные персонажи, даже огромная Шелоб, выглядят абсолютно невразумительно.

А КАК ПОХОЖ

Визуально War of The Ring очень напоминает Warcraft III. Те же угловатые юниты и строения, похожая анимация и прочие графические особенности хита от Blizzard. Но, несмотря на внешнюю схожесть, творение Liquid Entertainment выглядит все же намного лучше своего стратегического собрата. В игре используется движок двухлетней давности, опробованный на проекте Battle Realms, но с тех пор он заметно похорошел. Разработчики добавили в него замечательные спецэффекты, а вода в War of The Ring – вообще отдельный разговор. Достаточно провести курсором над поверхностью водоема, чтобы понять, что графический уровень этой игры все же выше того, что можно наблюдать в Reign of Chaos или The Frozen Throne.

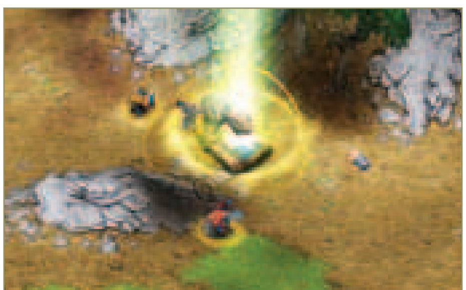
ЭПИЛОГ

Но графика все же не главное. Несмотря на визуальную привлекательность, War of The Ring, скорее всего, не станет таким же хитом, каким стал Warcraft III. Если убрать всех легендарных героев и на время забыть, по какому произведению создан этот проект, то можно констатировать, что больше-то в игре ничего и нет, ведь вся привлекательность War of the Ring заключена именно в персонажах и игровом окружении. А для хорошей стратегии этого, согласитесь, все-таки мало. ■

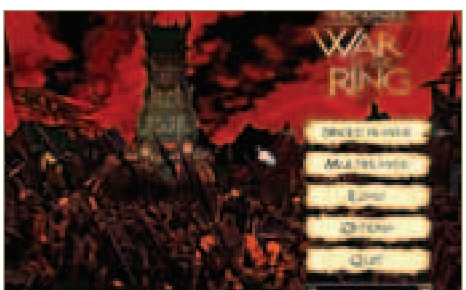


Вся королевская рать в сборе. Модели очень уж знакомы…

РАЗРАБОТЧИКИ ИЗ LIQUID ENTERTAINMENT РЕШИЛИ ПОЙТИ СВОИМ ПУТЕМ, И ПОЭТОМУ WAR OF THE RING ОТНЮДЬ НЕ ПОВТОРЯЕТ СОБЫТИЯ КНИГИ ИЛИ ФИЛЬМА.



Энергетические колодцы способны за считанные минуты восстановить здоровье юнитов.



Игровая заставка очень напоминает War Craft III.



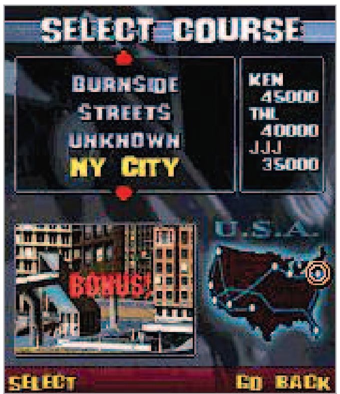
Юниты не способны поразить игрока большим количеством полигонов и хорошей анимацией, но смотрятся они очень неплохо и даже при большом скоплении не превращаются в бесформенную кучу.

■ ПЛАТФОРМА: N-Gage ■ ЖАНР: sports ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
■ РАЗРАБОТЧИК: Neversoft/Ideaworks3D ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
■ BLUETOOTH: да ■ ONLINE: да

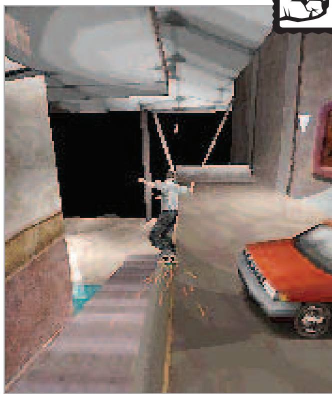
http://www.nokia.ru/n-gage/games/all/pandemonium/

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР


Grind'ы позволяют добраться до самых недоступных мест.



В игру добавлено несколько уровней из второй части...


А искры из под колес – это уже весьма непростой спецприем.


Халфпайп – идеальное место для набора очков.

Появившись 4 года тому назад на PS one, оригинальная THPS сразу завоевала сердца геймеров и, что немаловажно, многочисленных игровых журналистов. И было за что. Редко какому спортивному симулятору в те времена удавалось сочетать достойную картинку, простоту и интуитивность управления с по-настоящему захватывающим геймплем.

TONY HAWK'S PRO SKATER

ВЫ ДОЛЖНЫ УВИДЕТЬ ЭТО САМИ

МИХАИЛ РАЗУМКИН
razum@gameland.ru

Новая портативная версия игры практически один в один повторяет хит недавнего прошлого, более того, она имеет несколько бонусных уровней из второй части, а также два дополнительных многопользовательских режима. По словам Эдриана Сэка (директора Ideaworks3D), их технологии позволили получить на N-Gage 90-95% от PC-варианта THPS. И в это трудно не поверить. В рамках консоли от Nokia это настоящий шедевр.

Как и в оригинальной игре, вам предлагается несколько режимов, основным из которых является Career mode. Здесь вам предстоит совершенствоваться во владении виртуальным скейтбордом, играя за одного из девяти реально существующих профи. Изначально открыт лишь один уровень, но, выполняя задания, в качестве награды вы будете получать кассеты, которые постепенно сделают доступными остальные девять территорий, и бонусные доски. Последние повышают характеристики скейтбордистов, которые изначально серьезно различаются. Кто-то лучше владеет собой в воздухе и имеет более высокую скорость, кто-то легче держит баланс и выше прыгает. На каждом уровне пять заданий: собрать пять букв слова «SKATE», найти спрятанную кассету, сделать нечто с пятью предметами и набрать определенное количество очков (две штуки). Некоторое разнообразие вносят еще и три турнира. Вы можете делать бесконечное количество попыток, но одна сессия всегда ограничена двумя минутами. Хотя ознакомиться с открытыми уровнями без каких-либо лимитов всегда можно в режиме Free Skate. Не менее полезными в этом деле окажутся и многочисленные демо-ролики, которые будут запускаться, если оставить консоль «без внимания».

В управлении спортсменами задействованы всего четыре кнопки и крестовина. Методика выполнения трюков чрезвычайно проста, причем для особо ленивых есть специальная опция (instructions), где наглядно показаны «основы мастерства». Никаких особых сложностей в освоении игры нет, за исключением, пожалуй, лишь «линков», то есть последовательности нескольких трюков, проведенных на различных объектах. Из-за чрезвычайно высокой скорости игрового процесса (забудьте о тормозах) и все-таки небольшого экрана порой просто не успеваешь среагировать на мгновенно меняющуюся обстановку.

Помните назойливую ТВ-рекламу, где кто-то кого-то научил, кого-то раздавил, а кто-то плакал, как ребенок. Так вот, THPS – оказался одной из тех игр, в которой удалось максимально воплотить все мультиплеерные возможности N-Gage. Уже после нескольких минут Bluetooth-поединков начинаешь понимать, что ты приобщился к чему-то новому. Нет ни проводов, ни сложных настроек, ни даже прямой видимости. Только две консоли, две игры и желание помериться силами с соперником. Главное, чтобы при этом вас не разделяли железобетонные стены и расстояние, превышающее 10 метров. Хочешь, создай игру сам, а хочешь – подсоединяйся к уже готовой. Четыре типа состязаний – два пришедших с PS-версии (Graffiti и Trick Attack) и два абсолютно новых (Skate Race и Tag) – не дадут вам заскучать. Ну а если приставка только одна, то поможет режим Horse play: пишете любое «приятное» слово и начинаете поочередно поражать друг друга все более крутыми трюками. Менее удачливый награждается буквой. Собравший все слово получает его в качестве прозвища и проигрывает.

Конечно, можно немного придраться к качеству графики (все-таки 90% оригинала – это не 100), но в целом игра практически безупречна. Вот если все игры для N-Gage имели бы хоть на две трети столь высокое качество, за судьбу консоли можно было бы не беспокоиться. Пока же это лучшая игра для приставки от Nokia. ■

ВЕРДИКТ

ПРЕДЕЛ ЖЕЛАНИЙ



7.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Практически полное отсутствие минусов, отличная реализация Bluetooth-режима.

– МИНУСЫ

Отсутствие возможности создания собственного спортсмена, но это лишь придирка.

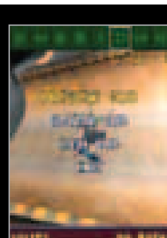
Если вы поклонник этой серии, то вам явно стоит подумать о покупке N-Gage. Если бы это была полноценная новая часть игры, то «девятка» не заставила бы себя ждать.



И ВНОВЬ N-GAGE ARENA

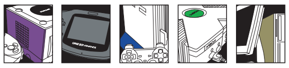
ПОЛЕЗНЫЕ ОНЛАЙНОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Как и в случае с мобильным вариантом Tomb Raider, соединившись с сервером N-Gage Arena, вы получите возможность устроить Shadow race, а также скачать ролики с прохождениями сложных мест, секретами и просто работами других игроков. А вот процесс создания клипов в THPS значительно упростился. Во время сессии клип пишется автоматически, и вам остается только решить, сохранять ли его или попробовать совершить более зрелищные трюки. A Slow mo и возможности управления камерой помогут создать самые невероятные ролики.



Редакция благодарит компанию DIXIS за предоставленный Nokia N-Gage и игры к нему.
тел.: (095) 722-22-22, (812) 103-72-72,
www.dixis.ru

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ



■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, PC, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Climax
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

http://www.eidosinteractive.com

THE ITALIAN JOB: LA HEIST

ЭХ, ПРОКАТИЛИ!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Случаи деградации далеко не худших идей в современной поп-культуре нередки: вспомните, насколько слабы американские киноримейки старых европейских картин. Ситуацию, оказывается, можно усугубить новыми видами развлечений — и тогда получается как с «Ограблением по-итальянски»: неплохая авантюрная комедия сначала мутирует в стерильный приключенческий боевик, а потом проваливается еще ниже, становясь середнячковой игрой.

Точь-в-точь как в фильме (не путайте чудную английскую ленту 1967 года – о ней была The Italian Job (PC, PSone) от Rockstar – и недавнюю штатовскую перепевку с Марком Уолбергом в главной роли), подставленный бывшим сообщником профессиональный вор Чарли Крокер мотается на машинках марки Mini по необъятному Лос-Анджелесу. Выполняя похожие как две капли воды задания, ваш герой продвигается по обескураживающе короткой сюжетной линии – игра настолько мимолетна, что времени на просмотр киноверсии может уйти больше, чем потребуется для прохождения режима Story. А что мы с вами ждем от игрушки на часок? Совершенно верно, взрывного геймплея.

И вот тут начинаются напряги – разработчики, вместо того чтобы выстроить на базе фильма побольше разнообразных миссий и эпизодов, изо всех сил растягивают прохождение совершенно нечестными способами, и результаты этих действий крайне плачевно отражаются на геймплее. Как вам понравится отсутствие точной карты? Вместо нее к нашим услугам радар, показывающий лишь приблизительное направление на цель – учитывая то, что навигацию приходится вести в огромном клубке улиц, именумых Лос-Анджелесом, потеря карты непростительна. Тем более, никаких указателей и индикаторов на трассе нет и в помине – если свернули не туда, никто вас поправлять не собирается. Каждая миссия снабжена ограничением по времени, и чаще всего первые несколько попыток пройти ее уходят на то, чтобы разобраться, куда вообще нужно ехать. Хотя время прохождения это, конечно, увеличивает, такое бесчестное отношение напрочь лишает команду Climax уважения игроков. Вряд ли геймеры поблагодарят авторов Italian Job за необходимость начинать каждый уровень с самого начала при провале любой из составляющих его миссий. Пусть это не занимает много времени, повторное прохождение заданий тоже смахивает на едва замаскированную попытку искусственно затянуть игру.

Задания ничем выдающимся не отличаются и, как правило, заключаются в необходимости добраться из одной точки города в другую – с минимальными вариациями вроде побега от патрульных машин полиции, гонок с подельниками или преследования

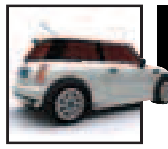
НА СЛАДКОЕ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ

Основной режим, который так и называется — Italian Job, снабжен довесками в виде Free Roam (катание по городу без ограничений), Stunt Mode (вымученные трюки наподобие спуска по лестницам и прыжков с эстакад) и режима Circuit, включающего парное катание двух игроков по split-screen. Тренировки в Free Roam необходимы любому, кто хочет освоить географию города, чтобы не терять ориентацию в миссиях главного режима.

ВЕРДИКТ

СЛАБОВАТО



4.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

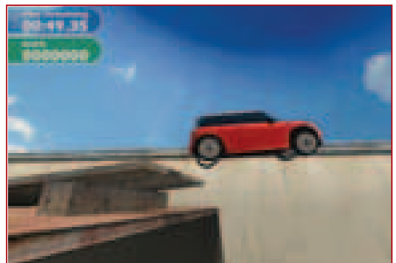
+ ПЛЮСЫ

Шанс прокатиться по Голливуду, пускай и напоминающему мультпародию. Отзывчивое управление, чувство скорости.

– МИНУСЫ

Отсутствие системы ориентиров в миссиях, странная графика, нулевой AI, преступно малая продолжительность игры.

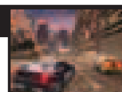
Местами прикольно, но мало. Очень мало и дешево. Настолько, что становится по-настоящему обидно.



Наша цель – желтый карлик! В смысле, солнце.

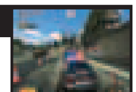
– ХУЖЕ, ЧЕМ

Midnight Club II

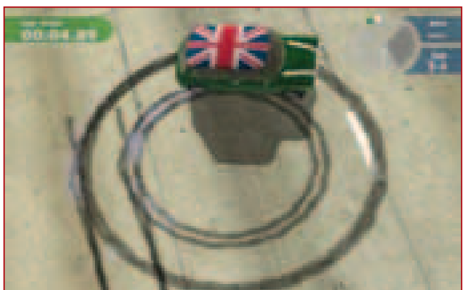


| СКУЧНЕЕ, ЧЕМ

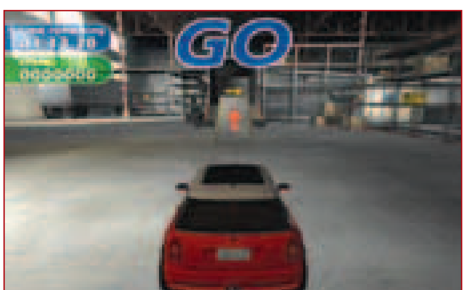
Burnout II



ЖЕЛАЮЩИМ ВЫПЛЕСНУТЬ АДРЕНАЛИН ПРОСЬБА ОБРАЩАТЬСЯ ПО ДРУГИМ АДРЕСАМ.



Адресованная другу, ходит песенка по кругу, потому что круглая Земля!



Ах, если бы стрелочки, подобные непреклонному указующему персту судьбы, появлялись везде…



«Я хорошо усвоил чувство локтя, который мне совали под ребро!» Ин биг фэмэли, как говорится, фейсом нот клац-клац!

ВСТРЕЧНОЕ ДВИЖЕНИЕ ИМИТИРУЕТ СТАДО БАРАНОВ СО ВКЛЮЧЕННЫМИ ФАРАМИ – ПОВОРАЧИВАТЬ ОНИ НЕ УМЕЮТ В ПРИНЦИПЕ, А УЖ КОЛИ ВЫ СБРОСИЛИ СКОРОСТЬ, ТО И В КОРМУ ПОДТОЛКНУТ.

улепетывающего неприятеля. Есть и памятная по Driver работа по незаметному сопровождению, когда к экскортируемому нельзя подъезжать ближе определенного растояния, иначе тот заметит «хвост» и даст деру. Имейте в виду, что встречное движение в Italian Job честно имитирует стадо баранов со включенными фарами – поворачивать они не умеют в принципе (это вам не Burnout 2), а уж коли вы сбросили скорость, то и в корму подтолкнут по-панибратски. Ответственный за AI программист отлынивал, как мог. Хорошо хоть, ваши колесатые друзья из семейства Mini ведут себя отзывчиво, вполне слушаются руля и норовят на каждом повороте продемонстрировать смачный аркадный занос.

Смотрится все, несмотря на привязку к фильму, эдакой вариацией Crazy Taxi – разноцветной, мультяшной и несерьезной. Районы Лос-Анджелеса, включая знаменитый Голливуд, выполнены очень приблизительно и лишь в самых общих чертах, с заметным искажением пропорций повторяют реальные прототипы. Здания щеголяют нарочитой картонностью, машинки больше всего напоминают пластиковые модели на радиоуправлении, а улицы этого игрушечного городка напрочь лишены всяких признаков пешеходов. О Crazy Taxi живо напоминают расставленные тут и там автоэвакуаторы, служащие трамплинами для сбора призовых очков. На всех четырех платформах Italian Job выглядит практически одинаково, только версии для PC и Xbox отличются чуть возросшей четкостью картинки. Игровой ареал уступает размерам Лондона в The Getaway, но развернуться есть где – стоит только терпеливо преодолеть задания, снова и снова заставляющие вас кататься на одном и том же пятачке.

Слишком много нареканий, а в активе только разветвленные трассы и неплохое управление. Italian Job: LA Heist вряд ли понравится поклонникам фильма (она на него мало похожа), умелые игроки пролетят ее за полтора часа и снова возьмутся за Need for Speed Underground или Midnight Club II, а любители Mini Cooper наверняка оспорят выбранную создателями физическую модель. Выходит, Climax в темпе вальса и малыми средствами изобразила игру ни для кого. ■

Редакция благодарит интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.



На московских улицах в час пик еще и не то увидеть можно! ДОСААФ нынче не в моде, а жаль…

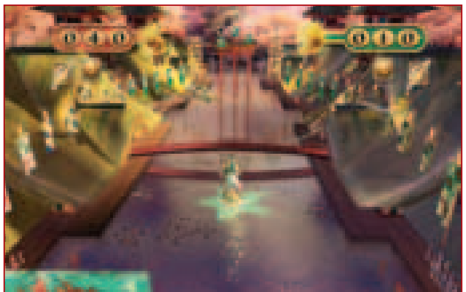


■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** sports ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Софт Клаб ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** EA Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 500, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель 16 Мбайт.

http://harrypotter.ea.com/



Игра не балует нас обилием полигонов, но компенсирует это количеством спецэффектов.



Самая шикарная арена в игре – японская. Скучные футбольные стадионы отдыхают.



Пусть полигоны временами вылезают, а текстуры – расползаются, дизайн игроков абсолютно всех сборных заслуживает самой искренней похвалы.

HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP

А МЕЖДУ НОГ У НЕГО – МЕТЛА

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Если вы не читали ни одной книги о Гарри Поттере, не смотрели ни одного фильма и не знаете, что такое квиддич, то… вы счастливый человек (и вымирающий вид!). Квиддич – это такая помесь хоккея, баскетбола и американского футбола. Игроки летают на метлах и пытаются забросить мяч (именуемый квоффл) в ворота противоположной команды. Большого ума для этого не надо (прошу занести в протокол!).

Основных режимов игры два. Первый – так сказать, сюжетный. «Так сказать» – потому что сюжетом он и не пахнет, зато именно здесь можно встретить старину Гарри и его друзей-волшебников. Встреча, прямо скажем, не из приятных. Дело не в моем личном отношении к этому персонажу (я изо всех сил стараюсь его скрывать). Просто учить премудростям квиддича нас будет орава выпускников детского сада для умственно неполноценных детей (также известного как Хогвартс). Общение и игра с этими товарищами доставляют мало удовольствия. Проходится все это безобразие за полчаса. При этом счет 460:0 в нашу пользу в конце матча здесь ни у кого не вызывает удивления.

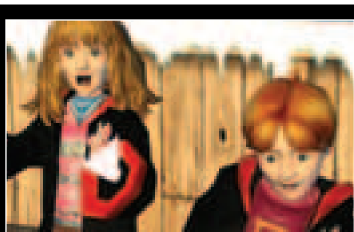
Но все радикально меняется в режиме чемпионата. Оказывается, компьютерные соперники умеют играть так, чтобы тем, кто не является выпускниками того самого детсада для особо талантливых, тоже было интересно участвовать в состязании. Более того, выясняется, что Quidditch World Cup – это довольно занятная, требующая освоения игра, которая временами действительно захватывает. К сожалению, обычно ненадолго, но в конце рабочего дня желание усесться на метлу и погоняться за квоффлом иногда становится просто непреодолимым. К чему бы это?..

В режиме чемпионата Quidditch World Cup даже выглядеть начинает гораздо лучше. Тут наконец-то становятся доступны действительно красивые арены и отлично нарисованные игроки различных сборных. Назвать Гарри & Co буратинами по сравнению с этими красавцами – значит бессовестно польстить тем 3D-пугалам, которых, по мнению разработчиков, представляют собой персонажи, придуманные Дж. Роулинг.

В общем, если проигнорируете сюжетный режим, закроете глаза на баги и бесчисленные мелкие шероховатости, а еще лучше – найдете такого же, как вы, экстремала, готового водрузить свое седалище на метлу, получите несколько часов истинного удовольствия. ■

ТИФФОЗИ – НОВАЯ ВЕРСИЯ

СТРАШНЫЙ ЛИК ПОБЕДЫ



Есть одна причина, по которой все же стоит играть в сюжетный режим. Это лица персонажей. Вернее, анимация этих лиц. Когда команда забивает очередной гол, его автор (а также болельщики на трибунах) корчат невероятные гримасы… У Гермионы, например, получается такой испуганный вид, как будто ей объявили, что выше «тройки» с минусом она на уроках больше в жизни не получит. Разработчики подразумевали, что она так радуется… В общем, спешите видеть. Полчаса здорового смеха надолго продлят вам жизнь.

ВЕРДИКТ

СРЕДНЕНЬКО



5.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

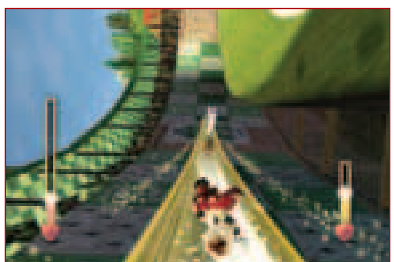
ПЛЮСЫ

Игра проста в освоении и быстро затягивает; очень красивые арены, отличный дизайн игроков в сборных.

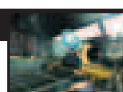
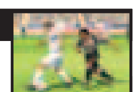
МИНУСЫ

Слишком быстро надоедает; игра недоработана и испещрена многочисленными багами; графика далеко не эталонная.

Сюжетный режим отвратителен. Чемпионат, пожалуй, способен затянуть, но всего лишь на пару дней.



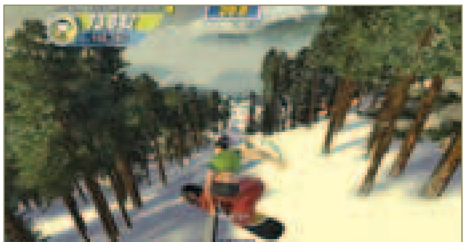
Погоня за снитчем – захватывающее зрелище.

ХУЖЕ, ЧЕМ	НЕ ПОХОЖЕ НА
Deathrow 	FIFA Football 2003 

ИГРА ПЫТАЕТСЯ «КОСИТЬ» ПОД «ВЗРОСЛЫЕ» ВИДЫ СПОРТА… С ПЕРЕМЕННЫМ УСПЕХОМ.



Как и положено трюковому сноуборд-симулятору, анимация в игре на высшем уровне.



Впилиться в ближайшее дерево легче, чем об этом подумать!



Может показаться, что игре не хватает спецэффектов. Но разработчики и не стремились использовать как можно больше графической мишуры. Благодаря этому склоны потрясающе реалистичны.

ВЕРДИКТ

ПОЧТИ СУПЕР



7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Сногсшибательная графика, огромный выбор трасс, обилие игровых режимов, впечатляющие возможности для мультиплеера.

МИНУСЫ

Управление: если б не оно, Amped 2 цены бы не было; не слишком впечатляет и саундтрек.

Не так хорошо, как мы надеялись, не так добротно, как SSX 3. И все же многим кибер-экстремалам Amped 2 понравится.

AMPED 2

РУЛЬ ПРИДУМАЛИ ТРУСЫ

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

«Хорошо летим» — это когда, взлетев с трамплина, сноубордист отчаянно пытается наслаждаться свободным падением и не думать о стремительно приближающейся земле, лишь слегка припорошенной снегом, под которым притаился коварный жесткий лед. Экстремал и рад бы приземлиться головой в сугроб, да нету оных поблизости. Да, это и есть настоящее адреналиновое буйство. И если игра способна заставить нас ощутить нечто подобное, она, как минимум, достойна внимания. Вы правильно догадались, речь как раз об Amped 2.

Amped был одним из первых спортивных симуляторов на Xbox. Тогда успех ему был гарантирован, так как на этой платформе у игры не было конкурентов, и она отлично демонстрировала мощь молодой консоли. Сиквел вышел в куда более тяжелые времена, когда балом правит великолепная SSX 3. И все же Amped 2 есть что противопоставить грозному конкуренту.

Главная прелесть Amped 2 в том, что она дает возможность играющему ощутить всю гамму чувств, переполняющую человека, вставшего на сноуборд и взобравшегося на такую верхотуру, куда в трезвом состоянии пускать просто не должны. Склоны потрясающе красивы и реалистичны. Причем трассами назвать их не получится при всем желании. Начав спуск с вершины, мы не раз сможем выбрать, по какому из проложенных по склону маршрутов ехать. В этом смысле игра похожа на SSX 3.

Сноубордисты, увы, не так хороши, как окружающие их пейзажи. Тени тоже неплохо бы было сделать более правдоподобными, но это на самом деле мелочи. Amped 2 – одна из очень немногих игр, поддерживающих режим изображения 720p. Так что если вы не знаете, как бы применить свой HDTV-телевизор в мирных целях, да так, чтобы все вокруг обалдели, Amped 2 решит вашу проблему.

Как и первая часть, Amped 2 целиком и полностью сосредотачивает наше внимание на выполнении трюков. Никаких гонок, никаких таймеров. Только вы, комбы и геймпад, стоящий между вами и ими. Увы, именно с ним, родимым, придется сражаться, порой – до потери пульса. В игре использована довольно необычная система управления, задействующая оба аналоговых джойстика. В большинстве ситуаций такая схема работает нормально, но при выполнении некоторых трюков геймпадом хочется постучать по чьей-нибудь голове. Сложнее всего связывать отдельные трюки в комбинации. Даже делая все как надо, вы все равно обнаружите, что чуть ли не в половине случаев комбинация оказывается прерванной.

И все же играть в Amped 2 нужно. Правда, при условии, что SSX 3 у вас уже есть, а новых ощущений хочется. Уверяю вас, эта игра ничуть не менее экстремальна. ■

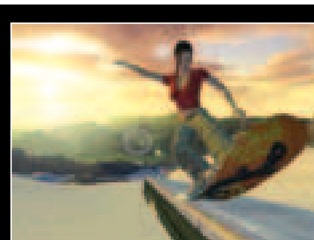


Девушка весьма повышает азарт игры.

КТО СНОУБОРДИСТА УЖИНАЕТ

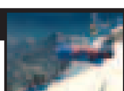
ТОТ ЕГО И ТАНЦУЕТ

Один из самых интересных режимов игры – заезд с целью ублажить спонсора. Нет, вы не ослышались: спонсор – святой человек, ублажать его – не обязанность, а привилегия. Хитрость в том, что у разных толстосумов разные вкусы: кому-то нравятся головокружительные прыжки, кто-то предпочитает эффектные длинные комбинации. Если к концу заезда из спонсора во все стороны будет хлестать кипяток, значит, вы все сделали.



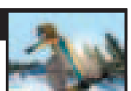
ХУЖЕ, ЧЕМ

SSX 3



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Amped: Freestyle Snowboarding



ИГРА ЛИШЬ САМУЮ МАЛОСТЬ НЕ ДОТЯГИВАЕТ ДО УРОВНЯ SSX 3.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PS2, Xbox ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Crystal Dynamics
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.eidosinteractive.co.uk/gss/lokdefiance/

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

ВАМПИРСКАЯ ЭПОПЕЯ

РОМАН ЕПИШИН
dla_pisem@hotbox.ru

Давайте обратимся к истории. 1996 год – Blood Omen: Legacy of Kain. 1999 год — Legacy of Kain: Soul Reaver. 2001 год — Soul Reaver 2. 2002 год – Blood Omen 2. Такова краткая хронология сериала о противостоянии двух воинов, вампира Каина и полудемона Разиэля.

Сейчас подходит к концу 2003 год, и перед нами появляется Legacy of Kain: Defiance. Не могу не отметить смелость разработчиков, решившихся выпустить пятую часть проекта! При столь богатой игровой истории риск скатиться к самокопированию и вторичности возрастает с каждым новым представителем серии. Все ведь помнят трагичную судьбу Лары Крофт? Однако к нашей, полагаю, всеобщей радости назвать пятую часть Legacy of Kain провальной нельзя. Да, вы не найдете в ней множества необычных решений и экстраординарных новаций, однако и уснуть за джойстиком вряд ли придется...

Слово «defiance» можно перевести на русский язык как «открытое неповиновение» или «вызов на бой». Выбрано оно было отнюдь не случайно, ибо Legacy of Kain: Defiance впервые за все годы существования серии в одной игре сталкивает двух непримиримых противников. Игра предлагает нам распутывать клубок сюжетных перипетий то в роли кровожадного Каина, то от лица предпочитающего лакомиться чужими душами Разиэля. Правда, ценителей разнообразия придется огорчить. Геймплей за каждого отличается не так сильно, как хотелось бы, да и в целом игровой процесс мало эволюционировал со времен того же Soul Reaver 2. В лучших традициях жанра основная деятельность как Каина, так и Разиэля направлена на выполнение квестов и поиск «ключей» к следующим секциям игры и, соответственно, следующим фрагментам истории. При этом Разиэлю, с легкой руки разработчиков, заниматься интеллектуальным трудом предстоит даже больше, чем его кровному врагу. С чего такая несправедливость? Вероятно, создатели решили максимально использовать спиритические способности полудемона. И пусть его умение существовать как в материальном мире, так и в мире душ уже не выглядит таким свежим и интересным, как раньше, оно по-прежнему оказывается незаменимо на практике. Например, для преодоления закрытых дверей...

Батальные же способности у обоих героев схожи. Каин и Разиэль используют похожие приемы, оба владеют мечами и оба восстанавливают здоровье за счет поверженных врагов: Каин питается их кровью, Разиэль –душами. Единственное серьезное нововведение в боях – телекинетические способности воинов. В лучших традициях Star Wars: Jedi Knight вы сможете отталкивать, поднимать, бросать и задерживать супостатов. К чести сотрудников Crystal Dynamics – телекинез пришелся как нельзя кстати, сумев хоть как-то реанимировать достаточно однообразный игровой процесс. От предыдущих

НЕМНОГО ИСТОРИИ

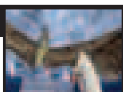
Каин – отпрыск знатного рода мира Носгот. Рожденный, чтобы возвратить справедливость и покой, он оказался слишком эгоистичен для столь благородной цели. Убитый и возрожденный уже вампиром, Каин встает на путь установления власти тьмы в Носготе. Разиэль – один из ближайших сподвижников Каина. Путем мистической эволюции получив пару отличных крыльев, Разиэль попал в немилость у своего господина и, лишенный крыльев, был брошен в Бездну, дабы вечное пламя тысячелетиями пожирало там его плоть. Воскреснув не без помощи могущественных сил, Разиэль, уже в облике полудемона, начинает мстить.

БОЕВЫЕ ИСКУССТВА ВАМПИРОВ

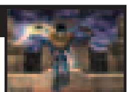
ИСТИННЫЕ ВОИНЫ НЕ ОТЛИЧАЮТ СРАЖЕНИЕ ОТ ТАНЦА...

Бои в Legacy of Kain: Defiance действительно похорошели. Плавная, но стремительная анимация вкупе с интересными движениями сделала свое дело. Как Разиэль, так и Каин по мере развития событий получают специальные атакующие движения. Всего их пять, причем каждое позволяет создавать новые комбинации ударов. В смертельный танец битвы также органично вписывается магическая сила мечей, традиционно поделенная на несколько стихий.

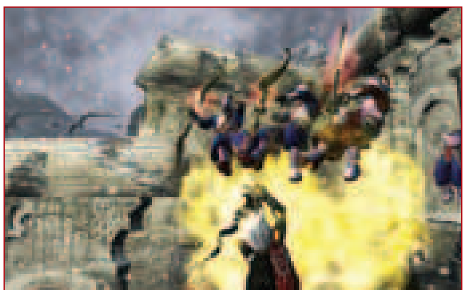
ХУЖЕ, ЧЕМ The Lord of the Ring: The Return of the King



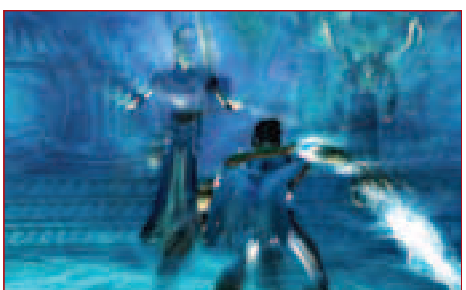
ЛУЧШЕ, ЧЕМ Soul Reaver 2



ТИПИЧНЫЙ СЕРЕДНЯЧОК.



Нападение сразу нескольких противников – отнюдь не проблема для настоящего героя.



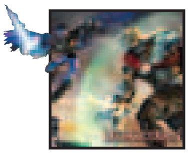
Вы мечтали увидеть, как выглядит душа человека? Не на личном примере, разумеется.



Обилие зеленого, желтого и синего цветов – не глюк графической системы PlayStation 2. Вероятно, таким образом разработчики попытались передать эстетику мира грациозных вампиров и изящных демонов.

ВЕРДИКТ

ФАНАТАМ ПОСВЯЩАЕТСЯ…



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Отличная графика, интересный, связанный с предыдущими частями сюжет, динамичный геймплей, качественная озвучка героев.

МИНУСЫ

Малое число нововведений, издевательская работа камеры, запутанные уровни, традиционный поиск «ключей».

Подарок истинным фанатам серии. Остальных наверняка отпугнет практически полное отсутствие оригинальности.

ШИРОКА СТРАНА МОЯ РОДНАЯ

ГЕОГРАФИЯ НОСГОТА

Мужественно «отсражавшись» с десяток часов, понимаешь, что создатели игры несколько переборщили с продолжительностью истории. Legacy of Kain: Defiance содержит более десятка глав, на протяжении которых вы посетите крепость Сарафан, подземный мир мертвых, легендарные Колонны Носгота и Собор Авернуса. На это потребуется порядка 20 часов. Остается лишь благодарить разработчиков за достаточно высокую скорость бега героев.

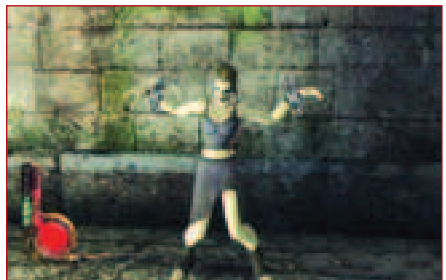
представителей серии бои Legacy of Kain: Defiance также выгодно отличаются возросшей скоростью.

В разряд немногочисленных новаций, разумеется, попадает и графика – пожалуй, единственный неизменно эволюционирующий аспект любого, даже самого скучного игрового сериала (The Sims не в счет). Сами герои и все их многочисленные противники радуют глаз богатством полигонов и отличной анимацией. Высокое качество и богатая цветовая гамма текстур также придутся по вкусу многим, не говоря уж о дизайне средневекового окружения. Каждая деталь игрового мира буквально дышит величием старины, всем своим видом демонстрируя монолитность и презрение к скоротечному времени. Только в такой обстановке и могут разворачиваться настоящие битвы вампиров и демонов. А вот дизайн уровней подвел. Crystal Dynamics наглядно продемонстрировала, что солидный размер в сочетании с внешней красотой – еще не панацея от всех бед. Красивые и большие, уровни игры порой оказываются здорово запутанными. На самом деле путь постоянно один, но вот в какую сторону двигаться и где искать «ключи» – понятно далеко не всегда. Положение усугубляет исключительно вредная камера. Стремясь показать события в наиболее зрелищном ракурсе, виртуальный оператор начисто забывает об игроке. Это выливается в «слепые» сражения, когда приходиться наносить удары, не видя врага, что еще более мешает ориентации в пространстве. Впрочем, подобным недугом, хотя и в более легкой форме, страдает даже недавно вышедший на PC и консолях The Lord of the Ring: The Return of the King. Типичная болезнь игр от третьего лица.

Вся серия Legacy of Kain известна своей запутанностью. Если не в плане структуры уровней, так в области сюжета – точно. В этом отношении Legacy of Kain: Defiance оказывается не в пример привлекательнее предшественников. Во-первых, игра умудряется кратко, но емко изложить события прошлых эпизодов жизни Каина и Разиэля. Во-вторых, она куда как понятнее повествует о событиях настоящих. Вообще, истинные знатоки и поклонники Legacy of Kain в пятой части наконец-то найдут ответы на большинство терзающих их вопросов. Какие? Это вы узнаете сами. К слову, совмещение Каина и Разиэля в рамках одной игры и откровения в области сюжета наталкивают на мысль, что многолетняя вампиро-демоническая эпопея подходит к концу, хотя никаких официальных заявлений на сей счет не поступало.

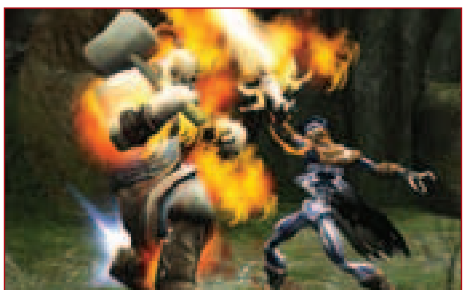
Так удалась ли игра? Смогла ли Crystal Dynamics и пятую часть сериала сделать увлекательной и интересной? Увы, дать однозначный ответ на вопрос невозможно. Настоящие фанаты серии, вне всяких сомнений, останутся довольны. Они получают старый, хорошо знакомый игровой процесс, любимых героев и отличный новый сюжет, тесно переплетающийся с историями предыдущих частей, да еще и освежающий в памяти былые события. А вот простых почитателей интересных приключенческих боевиков, прошлыми воплощениями Legacy of Kain не «болеющих», может постигнуть разочарование. Трезво оценивая игру, мы сталкиваемся с суровым дефицитом нововведений относительно предыдущих эпизодов и жанра в целом.

А ведь именно оригинальность – одна из важнейших тропинок к успеху. ■

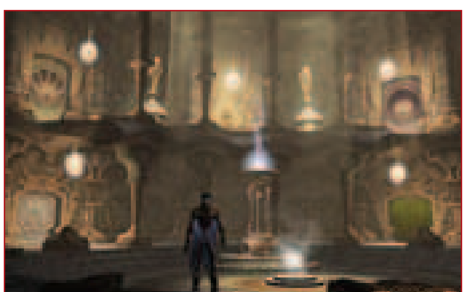


Представьте себе, что это Лара Крофт, – пить кровь будет приятнее.

ТРЕЗВО ОЦЕНИВАЯ ИГРУ, МЫ СТАЛКИВАЕМСЯ С СУРОВЫМ ДЕФИЦИТОМ НОВОВВЕДЕНИЙ ОТНОСИТЕЛЬНО ПРЕДЫДУЩИХ ЭПИЗОДОВ И ЖАНРА В ЦЕЛОМ.



Схватка Давида и Голиафа? Пожалуй, нет – рост отнюдь не определяет силу.



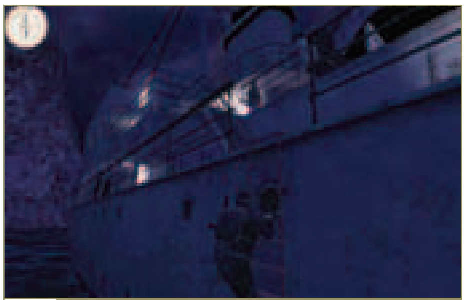
Подобная архитектура была бы уместна и в Devil May Cry. Взаимопроникновение миров?



Демоны – они и в Legacy of Kain демоны. Сходство со, скажем, Warcraft III: The Frozen Throne неизбежно, ведь источник информации один и тот же – представления христиан о врагах рода человеческого.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: tactical action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Gathering
■ РАЗРАБОТЧИК: Illusion Softworks ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P III 800 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.hidden-and-dangerous.com/hd2



Миссия по саботажу на линкоре «Тирпиц» — одна из немногих диверсионных операций игры.



При виде вашего отряда некоторые враги сразу складывают оружие и сдаются в плен.



Для тактического симулятора воздушные сражения являются несколько необычными, но, несмотря на это, выглядят они очень неплохо и по драматизму не уступают лучшим представителям жанра экшн.

ВЕРДИКТ

ОЧЕНЬ НЕПЛОХО



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

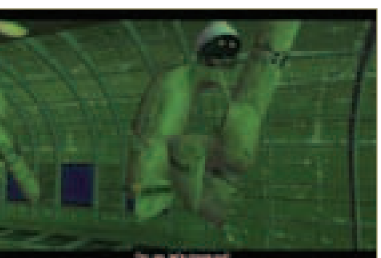
ПЛЮСЫ

Разнообразные этапы, удобное управление, отличный дизайн уровней, запоминающееся музыкальное оформление.

МИНУСЫ

Многочисленные графические недоработки, откровенно тупой искусственный интеллект.

Эту игру можно смело порекомендовать всем игрокам, вне зависимости от того, играли они в первую часть, или нет.



Глюки игры способны здорово развеселить.

HIDDEN AND DANGEROUS 2

ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@gameland.ru

Некоторые разработчики умеют приятно удивлять своими творениями, а некоторые даже способны создавать настоящие шедевры. От первой части Hidden and Dangerous никто не ожидал ничего особенного, но когда в далеком уже 1999 году вышла первая часть этого тактического симулятора, она сразу же была признана одним из лучших проектов того времени.

Многие игровые издания поспешили назвать ее лучшей игрой года, и для этого были достаточно веские причины, ведь сочетание увлекательного геймплея и отличной (по тем временам, естественно) графики делали творение Illusion Softworks достойным конкурентом Commandos и Rainbow Six. Тогда чешские разработчики смогли удивить весь мир, доказав, что на просторах Восточной Европы способы создавать действительно хорошие игры. Но, как известно, история всегда повторяется. Illusion Softworks давно заявляла о готовящемся продолжении Hidden and Dangerous, и вот перед нами вторая часть этого эпохального проекта. Что же изменилось, и изменилось ли вообще, за четыре года, прошедшие со времени выхода Hidden and Dangerous?

Чтобы ответить на этот вопрос, следует обратить внимание на разнообразие игровых проектов последнего времени, посвященных теме Второй Мировой войны. Даже невооруженным взглядом становится заметно, что большинство элементов геймплея Hidden and Dangerous 2 перекочевало сюда из многочисленных игр подобной тематики. Конечно, сравнивать Hidden and Dangerous 2 с Medal of Honor или BF 1942 вряд ли возможно, однако, во время игры создается устойчивое ощущение того, что все происходящее на экране уже было где-то видено, причем совсем недавно.

ДОРОГИ ВОЙНЫ

Итак, как и раньше под управление игрока попадает отряд из четырех британских спецназовцев, совершающих различные операции, как в тылу врага, так и на передовой. Основной принцип игры – скрытность, заложенный в ее названии, постепенно отошел на второй план: игра стала гораздо легче, и в большей степени ориентирована на стремительные боевые атаки. Те, кто играл в первую часть Hidden and Dangerous, наверняка помнят нереальную сложность некоторых этапов. Разработчики явно прислушались к мольбам геймеров, которым приходилось по несколько раз, и зачастую – безрезультатно, переигрывать одну и ту же миссию. Но, простота в прохождении не значит отсутствие разнообразия. В отличие от первой части, этапы стали гораздо интересней. Кампании имеют

ИСТОРИЧЕСКАЯ ДОСТОВЕРНОСТЬ

ВСЕ ПО-НАСТОЯЩЕМУ

Разработчики с большой ответственностью подошли к созданию игровых этапов. Большинство из них воссоздают реальные боевые сражения Второй мировой войны. Так, этап Mounting King по захвату бункера на обороняемой высоте описывает события, происходившие 28 июля 1943 года на Бирме, и, по заверениям разработчиков, в точности воссоздает местность настоящего боя, вплоть до расположения солдат. Не знаю, как вам, но мне в это не очень-то верится.



ОРИГИНАЛЬНЕЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Commandos 3: Destination Berlin	Hidden and Dangerous





УДИВИТЕЛЬНО, НО ВТОРОЙ СНАРЯД ВСЕ-ТАКИ СМОГ ПОПАСТЬ В ТУ ЖЕ ВОРОНКУ.



Немецкие солдаты очень неторопливы, и справиться с ними не составляет никаких проблем.

реальную историческую основу, и походят в Арктике, Африке, Норвегии, Бирме, Альпах, Нормандии и Чехии. Задания не ограничиваются диверсионными операциями, и именно здесь становятся заметны сходства Hidden and Dangerous 2 с другими проектами на излюбленную многими разработчиками тему Второй Мировой войны. Освобождение пленных солдат, захват секретных документов и даже воздушные сражения – заскучать во время прохождения игроку вряд ли удастся.

В одной из миссий вам необходимо отстреливаться от многочисленных вражеских истребителей, находясь на месте пулеметчика боевого самолета, а в другой – участвовать в атаке на обороняемую высоту противника. Также можно будет попробовать свои силы в подрыве вражеских кораблей и взятии в плен очень важных немецких офицеров. И это лишь небольшие примеры того, как изменился игровой процесс Hidden and Dangerous 2. Как и раньше при прохождении можно использовать разнообразные образцы боевой техники и оружия. Разработчики постарались максимально разнообразить игру, и добавили в нее несколько режимов, отличающихся друг от друга сложностью заданий. Пожалуй, одним из самых интересных режимов является Lone Wolf, в котором вам необходимо пройти все этапы игры, имея в своем распоряжении только одного персонажа. Всем поклонникам бесшумных операций по тотальной зачистке территории предлагается режим Carnage, также предлагающий пройти все этапы, не оставив после себя ни одного живого противника. Весьма увлекательное и непростое занятие, учи-

МУЧИТЕЛЬНАЯ СМЕРТЬ

СМЕХ СКВОЗЬ СЛЕЗЫ

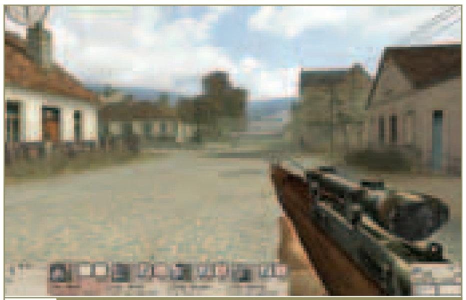
Во время игры в Hidden and Dangerous 2 меня не покидало чувство незавершенности сего творения. Игра действительно выполнена очень неплохо, однако некоторые моменты вызывают настоящее недоумение. Взять хотя бы анимацию персонажей. Такое ощущение, что разработчики просто решили не обращать на нее внимание. А как иначе можно объяснить абсолютно нелепые движения врагов, которые после смерти замирают в совершенно немыслимых позах.





В тесноте, да не в обиде – Главное сесть удачно.

http://www.hidden-and-dangerous.com/hd2



Пустынные улицы небольшой европейской деревушки очень напоминают Medal of Honor.



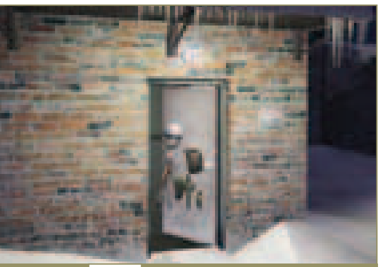
Лечь бы на дно, как подводная лодка, чтоб не моли запеленговать!



Как и раньше, в игре можно использовать различные виды техники. При этом водителем может быть только один персонаж, тогда как остальные бойцы легко размещаются в кузове машины.

СОМНИТЕЛЬНАЯ ХАЛЯВА

С выходом Hidden and Dangerous 2 компания Gathering решилась на беспрецедентный шаг и объявила о том, что все желающие смогут скачать себе полную версию Hidden and Dangerous Delux абсолютно бесплатно. При этом те, кто решатся на это (дистрибутив игры занимает около пятисот мегабайт), получат скидку на покупку Hidden and Dangerous 2 в одном из виртуальных магазинов. Таким образом издатели надеются привлечь как можно большее количество покупателей. Такие же акции будут проведены и в отношении других игр, названия которых пока не разглашаются. Все заинтересовавшиеся могут обратиться к сайту http://www.gathering.com/hd2/hddeluxe.html.



В ночь на Рождество случаются странные глюки.

тывая то, у вас будет очень ограниченный боезапас, да и поднимать тревогу во время прохождения категорически не рекомендуется.

СТОЙ, СТРЕЛЯЮ

Выбор персонажей заметно расширился и представляет игроку на выбор тридцать бойцов самых различных специальностей. Как и раньше генерирование команды происходит автоматически, но можно и самому позаботиться о составе своей группы и его вооружении. Однако не доверять компьютеру не стоит: подбор солдат и вооружения происходит очень неплохо. В игре присутствуют элементы RPG: каждый боец обладает рядом характеристик, которые, впрочем, никак не влияют на его способности, ведь любой персонаж может с одинаковым успехом стрелять из снайперской винтовки, автомата и взламывать закрытые двери с помощью отмычки. Управление группой происходит с помощью голосовых команд. Но так как некоторые миссии требуют скрытного прохождения, можно пользоваться системой жестов. Правда, в этом случае возникают некоторые несоответствия в поведении солдат, которые зачастую поразному понимают тот или иной взмах рукой, что иногда приводит к срыву операции. Поэтому приходится постоянно следить за своими товарищами, которые так и норовят вылезти из укрытия в самый неподходящий для этого момент. Вообще, искусственный интеллект, как союзников, так и противников оставляет желать много лучшего. Вражеские бойцы ведут себя очень странно и иногда даже не реагируют на выстрелы. Несколько раз мне пришлось столкнуться с довольно забавной ситуацией, когда немецкий солдат как вкопанный застывал на месте после выстрела в живот. И даже повторная очередь из автомата не могла вывести его из состояния оцепенения.

КАК ВСЕГДА

Еще одним неприятным моментом являются многочисленные графические недоработки. Визуально игра смотрится довольно неплохо, но различные глюки камеры и графические баги несколько портят общую картину. Противники очень часто застревают в дверях, однако продолжают стрелять даже из такого положения. В игре то и дело пропадают текстуры, причем происходит это всегда в одних и тех же местах, что наводит на мысли о том, что разработчики все-таки не до конца отладили свою игру. Думаю, в скором времени появятся патчи, исправляющие данные недостатки, ведь в свое время первая часть Hidden and Dangerous также «славилась» большим количеством подобных недочетов, легко удалявшихся с помощью соответствующих заплаток. Движок игры основывается на собственной разработке компании Illusion Softworks, названной ими LS3D. Если помните, то именно на этом движке создавалась любимая многим Mafia. Поэтому в графическом плане Hidden and Dangerous 2 также демонстрирует



Здесь вам не равнина, здесь климат иной. Идут лавины одна за одной…

очень неплохую картинку, полную отличных спецэффектов и четких текстур. Ну а большие открытые пространства, на которых происходит большинство этапов игры, делают ее очень привлекательной.

ТВЕРДАЯ ОЦЕНКА

Что ж, надо признать, что разработчики из Illusion Softworks на славу потрудились, и смогли если не превзойти успех своего же хита четырехлетней давности, то уж точно – повторить его. Несмотря на некоторые недостатки, Hidden and Dangerous 2 можно назвать одной из лучших игр этого года. Она по праву заслужила свою оценку, а мы еще раз убедились в том, что хорошие игровые творения способны создавать не только за океаном. Кстати, по некоторым данным, разработчики собираются продолжить серию о скрытных и опасных диверсантах, правда, никаких деталей относительно этого продолжения пока неизвестно. Но, не сомневайтесь, они обязательно будут. Такие игры просто обязаны иметь продолжение. И оно будет, ведь история всегда повторяется, а из этого правила нет исключений. ■

ОСНОВНОЙ ПРИНЦИП ИГРЫ – СКРЫТНОСТЬ, ЗАЛОЖЕННЫЙ В ЕЕ НАЗВАНИИ, ПОСТЕПЕННО ОТОШЕЛ НА ВТОРОЙ ПЛАН, ОТЧЕГО ИГРА СТАЛА НАМНОГО ЛЕГЧЕ.



16+
www.pegi.info
PlayStation 2
СЕРЬЁЗНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ КРУТЫХ ПАРНЕЙ!
MANHUNT — новый суперхит
от создателей GTA: Vice City!
Чудом спасшийся от смертной казни преступник
против целого города, в котором
каждый готов совершить убийство!
Настоящий прорыв в жанре!
TRUE CRIME – это зрелищные погони,
мафиозные разборки
и бешеный ритм жизни
в виртуальном
Лос-Анджелесе.
TRUE CRIME
STREETS OF LA
Grand Theft Auto Vice City
Grand Theft Auto
Grand Theft Auto III
Специальное издание!
ДВЕ СУПЕРИГРЫ –
Grand Theft Auto III и GTA: Vice City
в коллекционной упаковке.
ACTIVISION
СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ТОРГОВОЙ СЕТИ «СОЮЗ»

■ **ПЛАТФОРМА:** PS2, PC ■ **ЖАНР:** sport ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
■ **РАЗРАБОТЧИК:** KCET ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D–ускоритель

http://www.konami-europe.com/pes3/s



Радости игроков нет предела, их команда выигрывает. Хотя по лицам этого не скажешь.



То, как в игре профессионалы обрабатывают мяч, не поддается описанию словами.



Как и во всех других футбольных симуляторах, это самый удобный вид в игре. Но в PES одним из главных залогов успеха является постоянное посматривание на мини-карту поля внизу экрана.

PRO EVOLUTION SOCCER 3

ИГРАЙ КАК БЭКХЕМ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

К чему привыкли все в футбольных симуляторах? Игроки не хватают друг друга за руки, не держат за футболки, не опираются друг другу на плечи при верховой борьбе. Не делают глупых пасов в никуда, не поскальзываются, не падают, столкнувшись плечами в борьбе, не толкают друг друга в спину и не делают другие вещи, отличающие реальный футбол от компьютерного.

А теперь представьте себе, в PES есть это все! Анимация игроков продумана до мелочей, одних различных падений игрок может совершать более десятка! Но вспомним, что в прошлом году такие же эмоции вызывала и прошлая часть; там тоже были и шикарная анимация, и продуманный игровой процесс. Соответственно, игра стала эталоном для жанра. Зададим банальный вопрос: чем новая лучше старой?

Что ж, отвечаю. Анимация стала еще реалистичнее, более 80% было создано заново. Контакт между игроками стал более плотным, улучшилась борьба на втором этаже. Немного изменилась система дриблинга, добавилась пара финтов, а игроки перестали так часто терять мяч. Улучшилась система дальних пасов - теперь можно более точно посылать пас на дальние расстояния, а компьютер сам поможет вам выбрать, какому игроку он был отправлен. Вообще, соотношение действий игрока и помощи компьютера стало идеальным. Стало больше лицензированных команд и сборных, теперь в нашем распоряжении есть около 60 клубов и более 40 сборных. Появились такие клубы, как Roma, AC Milan, Juventus, Parma, Lazio и множество реальных игроков, хотя, конечно же, до FIFA здесь еще далеко, ведь EA скупила почти все, что могла. Произошли изменения и в режиме Master League. По-другому работает трансфер игроков, появились дополнительные очки, которые можно тратить на открытие различных скрытых режимов игры и команд. Улучшен режим тренировки, добавился местный вариант кубка UEFA. Комментарии стали лучше соответствовать происходящему на поле – теперь это уже не разговор двух людей о чем-то, понятном только им.

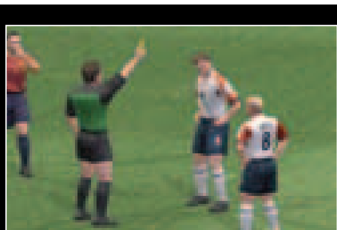
В итоге – новый эталон жанра. Конечно, графика в игре не такая шикарная, как в свежей FIFA, здесь не так много лицензий, но игровой процесс – лучше, чем где бы то ни было. А не это ли главное? ■

КАКОЙ НЫНЧЕ КУРС НА PESO

ИЛИ ЧЕМ ПЛАТЯТ ФУТБОЛИСТАМ

Теперь в игре появилась своя денежная единица — PES. Зарабатывая их, вы сможете открыть много различных вещей в игре, вроде новых клубов, стадиона, свободного трансфера игроков. Вот полный список всевозможных путей зарабатывания PES'ов.

- **Выполнение заданий на тренировке:**
  Первого уровня – 10 PES
  Второго уровня – 50 PES
  Третьего уровня – 100 PES
  Четвертого уровня – 200 PES
  Пятого уровня – 400 PES
- **Победа в любом матче, даже в Exhibition – 50 PES**



- **Победа в Региональном Кубке – 1000 PES**
- **Победа в Интернациональном Кубке – 2000 PES**
- **Победа в Лиге – 2500 PES**

ВЕРДИКТ

ПОЧТИ КАК В ЖИЗНИ



8.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

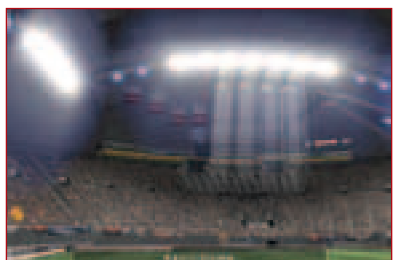
ПЛЮСЫ

Идеальная игровая физика, великолепный, продуманный игровой процесс, улучшенный режим Master League.

МИНУСЫ

Страшноватые модели игроков, игре не хватает лицензий, доставшихся FIFA, все же не так много отличий от PES 2, как хотелось бы.

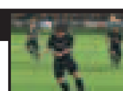
Если вы фанат PES, то эта игра у вас уже есть, если вы никогда не играли в PES, то скорее идите и купите себе этот мегахит.



Стадионы в игре красивы как никогда.

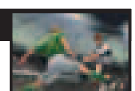
НЕ ТАК КРАСИВО, КАК

FIFA 2004



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Pro Evolution Soccer 2



ЛУЧШИЙ В МИРЕ ФУТБОЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: shooter ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
■ РАЗРАБОТЧИК: Infifnity Ward ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 24
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: Pentium III 700 МГц, 128 Мбайт RAM

http://www.callofduty.com/



Редкие минуты затишья после боя позволяют насладиться замечательными пейзажами.



За домом спрятался отряд немцев. Пара пулеметных очередей – и с ними будет покончено.



Последняя миссия русской кампании и конечный пункт назначения всей войны – Берлин. Полуразрушенный Рейхстаг очень хорошо охраняется, но победа уже близко.

ВЕРДИКТ

ВЕЛИКОЛЕПНО



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

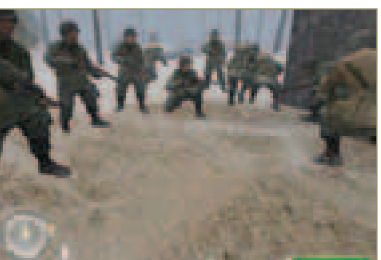
ПЛЮСЫ

Великолепный геймплей и потрясающая атмосферность, три воюющих стороны, разнообразные миссии.

МИНУСЫ

Небольшая продолжительность игры, устаревший графический движок и большое количество скриптов.

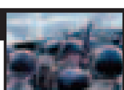
Одна из лучших игр этого года, достойная по праву называться лучшим шутером на тему Второй Мировой войны.



Наши братья по оружию в ожидании приказа.

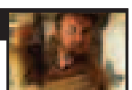
КРУЧЕ, ЧЕМ

Medal of Honor: Allied Assault



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Return to Castle Wolfenstein



ЛУЧШИЙ ЭКШН ПО ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЕ. И ТОЧКА.

CALL OF DUTY

ДЕНЬ ПОБЕДЫ

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@gameland.ru

Нынешняя осень выдалась весьма урожайной на игровые проекты, посвященные событиям Второй мировой войны. Commandos 3, Hidden and Dangerous 2, Medal of Honor: Breakthrough – каждый геймер мог выбрать игру по душе. И каждая из этих игр могла бы претендовать на звание лучшей в своем жанре. Но был один лидер, появления которого ждали с особым вниманием, и именно ему было приготовлено почетное первое место на пьедестале. Его имя – Call of Duty.

Несмотря на то что об этом проекте было известно очень немного, творение Infinity Ward обещало стать самым насыщенным и динамичным шутером уходящего года. Обласканная всеми игровыми изданиями и уже заочно получившая титул убийцы Medal of Honor, эта игра смогла покорить сердца всех геймеров, не ровно дышащих в сторону проектов военной тематики, ведь судя по небольшим роликам и короткой демо-версии, появившейся за пару месяцев до релиза, Call of Duty действительно могла предложить нам увлекательное действо: смесь отличной игры и хорошего фильма.

Успех не бывает случайным, он всегда закономерен и предсказуем, если, конечно, идти к нему целенаправленно и уверено. Так шла к успеху своего творения компания Infinity Ward, и поэтому Call of Duty получился именно таким, каким его впервые представили на выставке E3 бывшие создатели Medal of Honor, – впечатляющим и больше похожим на захватывающее кино, где главная роль отведена игроку.

КАК В КИНО

Сравнение Call of Duty с хорошим художественным фильмом на тему Второй мировой войны отнюдь не случайно. С первых минут игры вы попадаете в самую гущу боевых событий, воссозданных с максимальной реалистичностью, где каждый новый бой вызывает чувство практически животного страха, когда от свистящих над головой пуль и разрывающихся снарядов хочется спрятаться в каком-нибудь укромном месте. Но орудия смолкают, и наступает тишина. Поначалу она оглушает, и только крик командира заставляет вас подняться с земли и идти вперед. Так проходит практически вся игра. Яростные атаки сменяются непродолжительным затишьем, после которого снова начинают рваться снаряды. Война предстает перед нами во

ЗЕМЛЯ УХОДИТ ИЗ-ПОД НОГ

С МАКСИМАЛЬНОЙ РЕАЛИСТИЧНОСТЬЮ

Call of Duty запоминается многими игровыми составляющими. Одной из них, несомненно, является эффект оглушения от взрыва. Если во время боя рядом с вами взорвется снаряд, то полученная контузия сразу же отразится на экране. Изображение станет размытым, звук пропадет, а сам игрок будет передвигаться как в бреду. Такое состояние продолжается около тридцати секунд, после чего вы снова сможете продолжить движение как ни в чем не бывало.



ХОРОШЕЙ ИГРЫ ДОЛЖНО БЫТЬ МНОГО

ПРОДОЛЖЕНИЕ БУДЕТ

По договору, подписанному компанией Infinity Ward и Activision, разработчики должны выпустить еще как минимум две игры из серии Call of Duty на компьютерах. Но, очевидно, на достигнутом они не остановятся, ведь сразу после выхода первой части в сети появилась информация, что Activision намерена издать Call of Duty и на консолях, а в будущем перенести сражения Второй Мировой и на рынок портативных систем.

всем своем пугающем великолепии. Она выполнена с потрясающей реалистичностью и вниманием к самым небольшим мелочам. Чего только стоят испуганные глаза советских солдат, переправляющихся на огромных понтонах по Волге. Атмосферность игры трудно передать словами, ее надо видеть в движении. Call of Duty ровно поделена на три кампании: американскую, британскую и русскую. Впервые создатели игры решили соблюсти все исторические реалии и позволили игрокам почувствовать себя в шкуре солдат трех различных армий. Особенно приятно, что на этот раз наибольшее внимание, несомненно, сосредоточено именно на русской кампании. Самая эффектная часть Call of Duty – переправа через Волгу и сражение в разрушенном Сталинграде. Несколько десятков солдат, пытающихся прорваться к руинам города под шквальным огнем немецких пулеметчиков, – это действительно производит грандиозное впечатление. Ничего подобного не было еще ни в одной игре, за исключением, пожалуй, Medal of Honor: Allied Assault. Но по сравнению со Сталинградом высадка американцев на пляж Омаха выглядит просто бледно. Я уж не говорю про штурм Берлина и взятие Рейхстага. Играть в Call of Duty стоит хотя бы ради возможности наблюдать за поднятием флага над его крышей, и не важно, что знамя победы выглядит совсем не так, как того требует история. Наконец-то западные игроки узнают, кто же на самом деле выиграл войну. Остальные миссии не менее захватывающи, и каждая из кампаний имеет свою изюминку. У американцев – это поездка на стареньком автомобиле в тыл немцев, а у англичан – преследование фашистами грузовика, на котором надо удрать после подрыва дамбы Эдер. На заключительных этапах игры вам также представится возможность поучаствовать в грандиозных танковых сражениях. А еще будут воздушные атаки немецких истребителей, в которых вам придется проявить все свои навыки меткого стрелка, сбивая вражеские самолеты, и операция по захвату секретных документов на германском линкоре. В общем, скучать не придется.

НИ ШАГУ НАЗАД

Однако в стремлении сделать лучший шутер создатели допустили несколько досадных недоработок. И первая из них – огромное количество заскриптованных сцен. Нельзя сказать, что они мешают получать удовольствие от игры, но с другой стороны, когда видишь, как сол-



Один из самых запоминающихся моментов игры – гонки на автомобиле в немецком тылу.

http://www.callofduty.com/



Из пушки стрелять – как статьи писать: вроде искусство, а вроде ремесло.



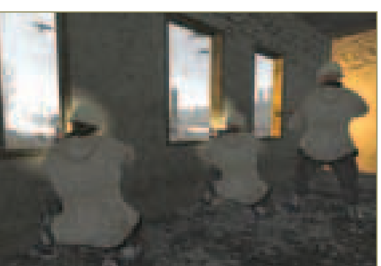
Действо игры довольно кинематографично – модели не подкачали.



Война в игре происходит не только на земле, но и в небе. Выдержать атаку немецких истребителей непросто, но зато воздушные сражения выглядят очень эффектно.

CALL OF DUTY ПОЛУЧИЛСЯ ИМЕННО ТАКИМ, КАКИМ ЕГО ВПЕРВЫЕ ПРЕДСТАВИЛИ НА ВЫСТАВКЕ E3 БЫВШИЕ СОЗДАТЕЛИ MEDAL OF HONOR.

даты тупо пытаются прорваться сквозь огонь неприятеля и при этом ни один из них не погибает под градом пуль и снарядов, это несколько портит общее впечатление от игры. А во время высадки на берега осажденного Сталинграда можно наблюдать совсем уж нелепую картину, которую разработчики игры даже не попытались замаскировать: если после высадки на берег вы сможете вернуться к одному из паромов с солдатами, то перед вами предстанет картина абсолютно пустого судна, из которого, тем не менее, выбегают испуганные бойцы красной армии. Другим недостатком игры является ее небольшая продолжительность, которую можно сравнить со временем, затрачиваемым на прохождение очередного дополнения к Medal of Honor. Очень жаль, но Call of Duty – игра на один вечер, максимум – на два. А для такого масштабного творения этого все-таки очень мало. Конечно, после прохождения вам наверняка захочется снова окунуться в гущу баталий, но это уже совершенно не то, ведь со второго раза Call of Duty уже не производит такого грандиозного впечатления.



Держаться до последнего патрона!

ЭХО ВОЙНЫ

Звуковое сопровождение Call of Duty выполнено на очень высоком уровне и оставляет самые хорошие впечатления. Если вы являетесь счастливым обладателем хорошей звуковой системы, то после длительного общения с игрой вы еще долго будете слышать крики солдат, стрекотание пулеметов и эхо далеких взрывов. Графически Call of Duty также выглядит просто великолепно. Разработчики неплохо потрудились над созданием впечатляющих батальных сцен, полных замечательных спецэффектов. Большинство сражений происходит на открытых территориях, выполненных действительно великолепно: иногда хочется просто остановиться и полюбоваться окружающим пейзажем. Но графические красоты Call of Duty несколько омрачаются еще одной досадной недоработкой. Речь идет об интерьерах зданий. Когда после перестрелки заходишь в дом, возникает ощущение, что ты попал совершенно в другую игру. Текстуры и построение уровней в домах и закрытых помещениях вообще производят просто удручающее впечатление, и именно здесь становится заметно несовершенство движка Quake 3, на основе которого создана Call of Duty.

ХОРОШИЙ ФИНАЛ

Однако перечисленные недостатки совсем не мешают наслаждаться игрой. Она великолепна и полна потрясающей динамики и непередаваемой атмосферы. В ней нашли свое воплощение все лучшие идеи и моменты, когда-либо реализованные в проектах, посвященных Второй мировой войне. Call of Duty – лучшая игра со времен Medal of Honor: Allied Assault и однозначно лучший шутер этой осени (пока, во всяком случае). Да, она не идеальна, но это не главное. Просто до Call of Duty действительно не было ничего подобного, и, наверное, еще не скоро кто-нибудь сможет повторить успех Infifnity Ward. Эта игра запоминается надолго, и в нее обязан поиграть каждый – поверьте, она того стоит. ■



Вот среди таких мирных осин и открывает свой зловещий лик война.

ВЗГЛЯД СО СТОРОНЫ

НАЦИОНАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Очень интересным моментом игры являются брифинги, проводимые перед каждой миссией. Играя за американцев, вы будете узнавать о заданиях из дневника одного из солдат. Англичане предпочитают информацию, состоящую из строгой последовательности действий. Ну а русские бойцы получают приказы из листовок командования. Да и общаются солдаты по-разному. Англичане чаще всего используют слово «джентльмен», тогда как американцы предпочитают называть своих друзей не иначе как «maggot», ну а русские вообще молчат и только изредка кричат «Смерть фашистам!», да и то из-за угла.

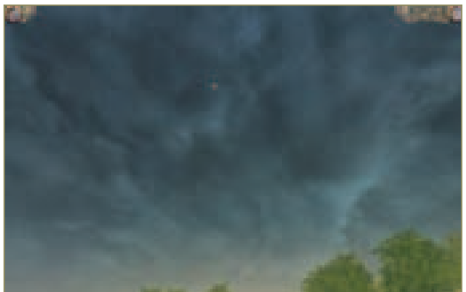

кому ты служишь –
свету или тьме?
Властелин Колец
Война Кольца
WWW.WAROFTHERING.COM
WWW.VUGAMES-EUROPE.COM
ПОЛНОСТЬЮ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ
PC
CD-ROM
SIERRA
ОФИЦИАЛЬНАЯ ИГРА
PC CD-ROM
Война Кольца

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** MMORPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** «Никита»■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, выход в Интернет

http://sphere.yandex.ru/



Один из входов в подземелья. Весьма мрачное место.



Ночное небо в «Сфере» очень красиво, вот только засматриваться на него не стоит…



ВЕРДИКТ

ИГРА СТОИТ СВОИХ ДЕНЕГ!



7.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

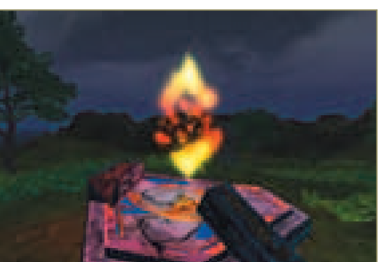
ПЛЮСЫ

Оригинальный мир с уникальной системой развития персонажа, русскоязычный интерфейс и внутреннее наполнение, низкая цена.

МИНУСЫ

Несколько устаревшая графика, отсутствие навыка торговли, отсутствие ясной перспективы в дальнейшем развитии игры.

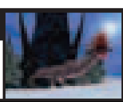
Игру стоит попробовать всем, у кого есть доступ к Интернету. Практика показала, что половине игроков она нравится.



Дикий портал: неизвестно, куда он тебя забросит.

ХУЖЕ, ЧЕМ

EverQuest: The Scars of Velious



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

EverQuest: Classic



РУССКОЕ СЛОВО ГРОМОГЛАСНО РАЗНОСИТСЯ ПО ПРОСТОРАМ ИНТЕРНЕТА.

«СФЕРА»

НАЧАЛО ПОЛОЖЕНО. РУБИКОН ПЕРЕЙДЕН!

STRATEGE
stratege@gameland.ru

Игра «Сфера» является представительницей достаточно интересного и нового для российского рынка жанра глобальных многопользовательских онлайновых ролевых игр (MMORPG) – игрой, где одновременно имеют возможность сражаться и общаться тысячи геймеров.

В то время как на Западе MMORPG – один из самых популярных и развивающихся жанров, в России он долгое время был обделен вниманием, да это и не удивительно, если вспомнить, что число людей, имеющих доступ к Сети, как и качество подключения к ней, гораздо ниже, чем за кордоном. Как следствие – у российских разработчиков отсутствует опыт в области подобных проектов, а посему описывать первого их представителя достаточно сложно.

Графическое исполнение игры несколько спорно: с одной стороны, налицо великолепные бэкграунды, очень качественно выполненная вода и «декоративные» статичные объекты. С другой же стороны, модели монстров и NPC выглядят посредственно и к тому же некачественно анимированы. Отдельно стоит отметить многообразие моделей персонажей: десять базовых плюс различные настройки; при всем при этом игрокам доступна исключительно раса людей. Через определенный промежуток времени этих самых героев становится практически невозможно различить, так как внятная прорисовка вещей, надетых на героя, отсутствует. Игру это, прямо скажем, не украшает. Однако в целом атмосфера на удивление приятна, а игровой мир достаточно красив.

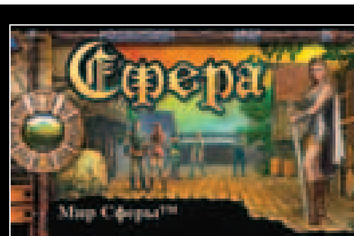
Звуковое сопровождение также вызывает смешанные чувства. Присутствует огромное количество весьма качественных музыкальных композиций, написанных командой «Проект 5» из Ростова-на-Дону. Также имеется большое число звуковых эффектов, предназначенных для «иллюстрирования» магии, монстров и подземелий. Однако количество монстров в игре превышает количество отведенных для них звуков, поэтому некоторые издают одни и те же «позывные», что приводит к неразберихе. Несмотря на это, в целом звуковое сопровождение выполнено на уровне, превосходящем даже многие западные проекты.

Развитие персонажа весьма отличается от того, что делалось в данном направлении на Западе, и предоставляет игроку огромную свободу выбора. Каждый герой может приобретать опыт двух типов: «магический» и «боевой». Первый дается при убийстве монстров с по-

МИР СФЕРЫ, ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

В 2000 году на одном из компьютеров в офисе «Никиты» были обнаружены странные файлы – фрагменты программного кода. Пробный запуск программы продемонстрировал удивительную вещь: в памяти компьютера сами по себе возникали графические изображения с загадочными письменами. Первый же профессиональный лингвист, которому были продемонстрированы тексты, сообщил, что это старофранцузский.



МИР СФЕРЫ, ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

В 1203 г. в Константинополе появляется древний манускрипт «Лока-шастра», содержавший описание метода, позволяющего создавать иллюзорные миры. Обряд, разумеется, был совершен и, опять-таки, разумеется, с ошибками. В результате задуманный рай обернулся парадоксальной вселенной, куда случайно оказались заброшены двадцать тысяч несчастных. Шли годы, и вселенная развивалась своим манером. Пока программистам «Никиты» не удалось создать своеобразный Портал, ведущий в мир Сферы. Хотя напрямую человек попасть туда не в состоянии, он может видеть происходящее в Сфере и воздействовать на нее с помощью иллюзорных тел, которые «автоматически» создаются благодаря магии. Теперь в волшебный мир может попасть каждый. Дело за вами…

мощью магии, второй – оружия. При наборе определенного количества того или иного опыта персонаж получает магический или боевой уровень. При этом в игре нет ограничения, насколько высокого уровня вы можете достичь, все зависит лишь от того, как много времени вы готовы потратить на развитие своего персонажа. Ведь одновременное развитие двух аспектов героя займет гораздо больше времени, чем какого-либо одного, но «смешанный» персонаж – сильнее.

Помимо банального убийства монстров существует и альтернативный способ получения опыта – выполнение различных заданий. При этом за удачно выполненное задание можно получить не только опыт, но и деньги, а также карму. Сами задания могут сводиться опять-таки к истреблению чудовищ, но встречаются и квесты из разряда «донеси посылку». Кроме того, разработчики обещают в скором времени разнообразить поле деятельности заданий, сделать их многоступенчатыми, тогда игра станет гораздо интереснее.

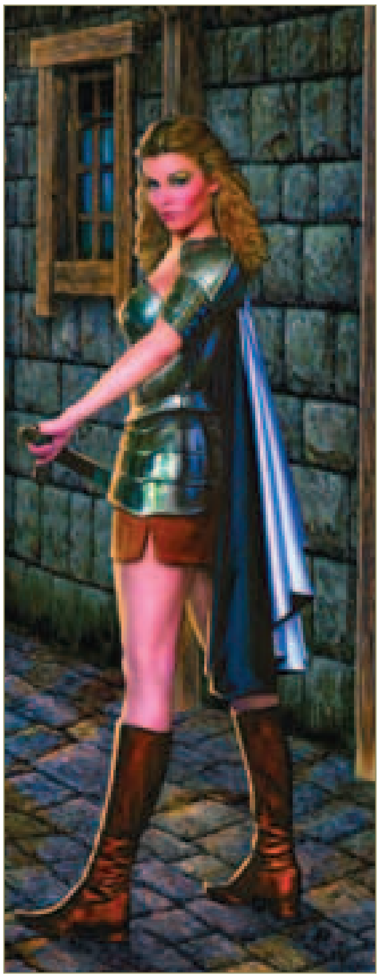
Помимо достаточно необычной системы развития персонажа, в «Сфере» присутствует очень интересная боевая система. Фактически игрок полностью свободен, главное – не стоит забывать, что за убийство «добрых» персонажей будет отниматься карма. А персонажи с отрицательной кармой в случае гибели оживают в отдаленных от города телепортах, откуда достаточно сложно выбраться в лоно цивилизации. Разумеется, истинных фанатов жарких сражений этот пустяк не остановит, поэтому помните: выйдя за пределы городской защиты, вы вполне можете попасть под горячую руку охотника за сомнительной легкой славой.

У тех же, кто хочет довольствоваться исключительно честными битвами, существует возможность захватывать замки у монстров. Удачный рейд сулит множество радостей. Помимо того, что замок позволяет облагать прилегающие территории налогом, он дает членам клана-владельца различные бонусы и артефакты. Это, в свою очередь, делает замки очень лакомым кусочком для кланов, которым придется биться за эти твердыни, если, конечно, они хотят стать могущественнее, чем все остальные. За убийство во время битвы за замок карма не снимается ни с нападающей стороны, ни с защищающейся.

Очень радует то, с какой скоростью, разработчики занимаются исправлением уже выявленных на данный момент ошибок. В течение первых недель к игре вышло около полудюжины патчей (это очень неплохой показатель), так что если дело и дальше пойдет такими темпами, то через пару месяцев мы получим вполне конкурентоспособный проект, который по качеству исполнения не уступит многим западным аналогам.

Несмотря на все недостатки и недоработки, игра обладает уникальным шармом и красотой, которых вам не встретить ни в одной западной MMORPG, ибо все идеи давно уже заимствованы друг у друга, и, включаясь в новую игру, вы сразу обнаруживаете ее вторичность. В «Сфере» же все как-то по-новому, и даже если разработчики наступают на те же «грабли», что и их западные коллеги, они делают это посвоему, что привносит в игру еще больший интерес.

В заключение хочется сказать, что главное сейчас для разработчиков – продолжать улучшать проект, так как на данном уровне он ничем не хуже западных аналогов на момент выхода, а в чем-то даже лучше, но что из него выйдет, покажет только время. Однако игру купить стоит хотя бы ради того, чтобы посмотреть, что такое русская MMORPG, да и цена у нее в несколько раз ниже, чем у западных аналогов. ■





В мире «Сферы» существует множество подземелий, населенных разными монстрами.



Камнеед – его диета состоит, в основном, из камней, но он с радостью закусит и вами.



Один из 19 замков, что могут захватить игроки. Замки, помимо возможности облагать прилегающую территорию налогами, дают бонусы своим владельцам.


FORCE COMPUTERS
www.forcecomp.ru
РАБОТАЙТЕ, ИГРАЙТЕ,
ОБЩАЙТЕСЬ С ДРУЗЬЯМИ -
ВСЕ ОДНОВРЕМЕННО
intel inside
pentium 4
Вам это под силу,
если Вы используете
компьютер на базе
процессора Intel® Pentium® 4
с технологией HT с тактовой частотой 3.06 ГГц.
www.forcecomp.ru
ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН
"НОВЫЕ ЧЕРЕМУШКИ" АРХИТЕКТОРА ВЛАСОВА, 18
"ТАГАНСКАЯ" - рад. БОЛЬШИЕ КАМЕНЩИКИ, 21/8
"ВДНХ" - новый выход ЗВЕЗДНЫЙ БУЛЬВАР, 10
"БЕЛОРУССКАЯ" рад. ЛЕНИНГРАДСКИЙ ПР-Т, 2
775-66-55
единая справочная служба
Intel, логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее дочерних структур в США и других странах.



FORCE COMPUTERS
www.forcecomp.ru
ПК, КОТОРЫЙ ПОМОЖЕТ
ВАМ И ВАШЕМУ КОЛЛЕКТИВУ
ДЕЛАТЬ БОЛЬШЕЕ ЗА МЕНЬШЕЕ ВРЕМЯ
Быстрая и надежная система Supreme на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT
Система Supreme на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT работает также упорно, как Ваш коллектив
intel inside pentium 4
www.forcecomp.ru
ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН
"НОВЫЕ ЧЕРЕМУШКИ" АРХИТЕКТОРА ВЛАСОВА, 18
"ТАГАНСКАЯ" - рад. БОЛЬШИЕ КАМЕНЩИКИ, 21/8
"ВДНХ" - новый выход ЗВЕЗДНЫЙ БУЛЬВАР, 10
"БЕЛОРУССКАЯ" рад. ЛЕНИНГРАДСКИЙ ПР-Т, 2
775-66-55
единая справочная служба
Intel, логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее дочерних структур в США и других странах.

■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Brownie Brown
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.square-enix-usa.com/games/SOM/

SWORD OF MANA

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

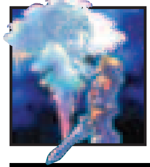
НУ ЧЕГО ИМ СТОИЛО-ТО?

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

На старенькой черно-белом Game Boy роились англоязычные Final Fantasy — с подзаголовками Legend и Adventure. Никто в Штатах, разумеется, и подумать не мог, что изначально эти игры никакого отношения к успешной Final Fantasy для NES не имели: просто в Nintendo решили слегка переделать для американского рынка представительниц совершенно других японских сериалов.

Две части FF Legend на самом деле были дебютными сериями SaGa (наиболее свежий эпизод – Unlimited Saga для PS2), а FF Adventure в девичестве звалась Seiken Densetsu – ее продолжение знакомо обладателям SNES как Secret of Mana. Третья игра в серии так и не была официально переведена с японского, четвертая вышла на PSone под названием Legend of Mana. После этого авторы Seiken Densetsu покинули родную Square, основали компанию Brownie Brown и отличились прекрасной RPG Magical Vacation (GBA), тоже пока не выпущенной на английском языке. Через некоторое время судьба снова свела все три компании вместе: Nintendo распространяет изданную Square Enix разработку Brownie Brown – вольный пересказ самой первой Seiken Densetsu/Final Fantasy Adventure. Мощности GBA позволили капитально перелопатить старое приключение, практически превратив его в новую игру.

У главных героев, безымянных (до вашего вмешательства) мальчика и девочки, свои истории – местами параллельные, местами значительно разнящиеся. Получаются немного разнесенные взгляды на основной сюжет – именно этим и была знаменита третья Seiken Densetsu. Большую часть «подземелий» персонажи, впрочем, проходят вместе (переключение – кнопкой «Select»). Парнишка поднаторел в гладиаторском искусстве, поэтому хорошо машет мечами в ближнем бою, а девочка – последняя из представительниц племени Мана – сносно колдует, да и магический посох не прочь использовать как ударный инструмент. Налету можно переключаться на другие виды оружия: для разборок с левитирующими врагами, понятное дело, лучше подходит стрельба из лука. Бои идут в реальном времени, без переброски на специальный экран. В обширном инвентаре можно копаться посредством удобного и быстрого в работе кругового меню, впервые появившегося еще в Secret of Mana. Первоначальная магическая система в версии для GB была совсем примитивной, здесь же ее развили до состояния полноценности. Появились целых восемь элементалей маны, каждый из них способен кастовать два заклинания, причем одно из этих заклинаний меняется в зависимости от экипированного вида оружия. Количество возможных комбинаций, таким образом, весьма велико и служит не только залогом уникальности, но и своеобразным магнитом, притягивающим истосковавшихся по нетривиальным боевым системам игроков. Компанию персонажам на поле брани охотно составят управляемые компьютером «амиго» – существа-помощники, которыми все желающие (и соответствующим образом экипированные) геймеры могут обмениваться через линк-кабель для GBA. Ко всему этому стоит добавить и оригинальную систему классов: с каждым повышением уровня вы распределяете очки между категориями «воин», «монах», «маг», «священник», «вор» и «наугад» (random) – это позволяет объеди-



ВЕРДИКТ

ВПОЛНЕ!

7.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Удачные оригинальные системы боя и развития героев, эталонная пиксельная графика.

МИНУСЫ
Основное нарекание — крайне слабый по современным меркам сюжет.

Очаровательная японская боевая ролевка. Морально устаревшая история компенсируется высоким качеством гейплея.



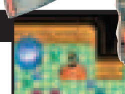
ЕСЛИ ПОКОПАТЬСЯ,
МОЖНО ПРИКОПАТЬСЯ…

Проснувшийся в авторе любитель побурчать из-за пустяков сообщает, что перещелкивание видов оружия могли бы повесить и на отдельную кнопку вместо выноса в меню; здешнюю траекторию полета стрел выдумывал человек, ни разу в жизни не видевший лука и полагающий, что на близкие расстояния стрелы путешествуют навесом; а система сейвов через каждые 15 минут диалогов и полчаса боев вряд ли добавила бы плюсов любой портативной игре. Обидно, досадно, ну ладно.

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ
Lunar Advance



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Golden Sun: The Lost Age



КОГДА ЖЕ НА GBA ПОЯВИТСЯ RPG С СЮЖЕТОМ НА УРОВНЕ FINAL FANTASY VI?



Боевой экран отличается от обычной карты только наличием противников. Линейка под показателями здоровья и магической силы отвечает за специальные приемы.



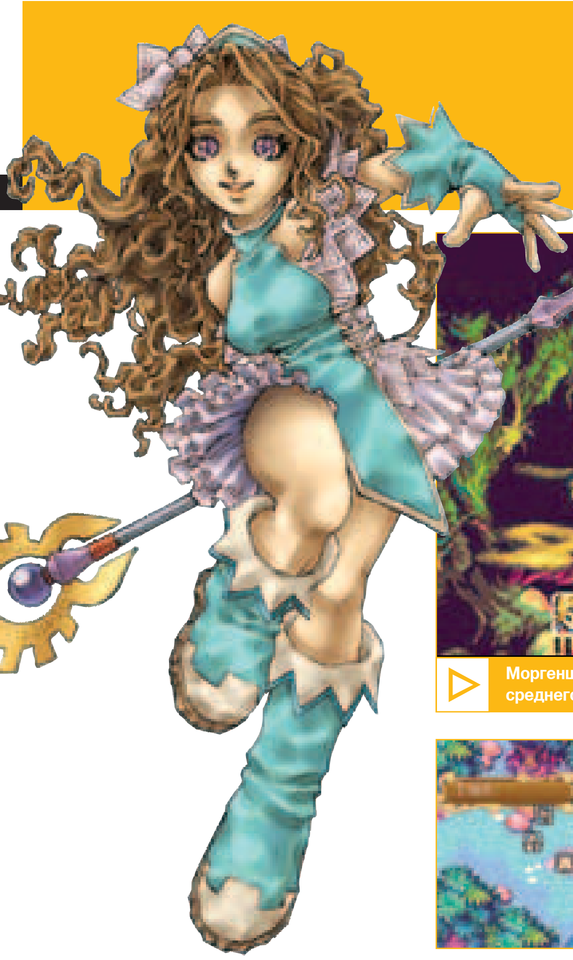
Главный злодей намечается буквально в первые три минуты игры.



Или мальчик в больших сапогах, или девочка в больших сапогах. Третьего не дано.



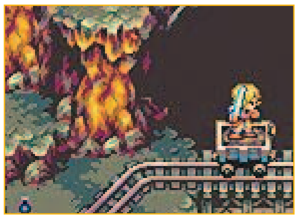






Моргенштерн на цепи – неплохой вид оружия среднего радиуса поражения.





нять в одном герое навыки, сопутствующие сразу нескольким призваниям.

Одно обидно. Сотрудники Brownie Brown, как и подавляющее большинство других разработчиков ролевых игр для GBA, уделили немало внимания внешнему виду и геймплею проекта, не особо задерживаясь на сюжетной линии. «Синдром Golden Sun» – изумительно красивой игры с тусклым, медленно раскручивающимся, предсказумым сценарием – не миновал и Sword of Mana. Простенькая история из первоначальной версии обросла кучей новых событий, сцен и диалогов; но осталась при этом типичной сказкой из RPG восьмидесятых – со всей шаблонной атрибутикой, включая злодея по имени Темный Властелин. Схожий подход испортил Shining Soul; будучи лишенным литературной обработки от Working Designs, как-то сразу поблек сюжет Lunar Advance; нарочитая детскость удивляла даже в Final Fantasy Tactics Advance. То ли действует установка на мейнстрим (а львиная доля обладателей GBA – дети), то ли девелоперы просто не хотят рисковать введением в свои работы «взрослой» проблематики – так или иначе, мы все еще ждем появления на GBA-небосклоне звезды уровня Xenogears: ролевой игры, в которой создатели не побоятся взяться за более многогранные темы, нежели картинный захват мира силами Абсолютного Зла. А до тех пор придется довольствоваться миленькими, ни к чему не обязывающими вещицами вроде Sword of Mana – ласкающими взор, исключительно приятными на вкус плодами экспериментов над традиционной механикой JRPG. ■



ПРОСТЕНЬКАЯ ИСТОРИЯ ОБРОСЛА КУЧЕЙ НОВЫХ СОБЫТИЙ, СЦЕН И ДИАЛОГОВ; НО ОСТАЛАСЬ ПРИ ЭТОМ ТИПИЧНОЙ СКАЗКОЙ ИЗ RPG ВОСЬМИДЕСЯТЫХ – СО ВСЕЙ ШАБЛОННОЙ АТРИБУТИКОЙ.



Дерево Маны фигурирует во всех играх серии.





Возможность назвать персонажа частенько приводит к забавным последствиям.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix ■ РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.squaresoft.com



Синие и фиолетовые кулаки символизируют продвинутые приемы. Ловите момент!



Карта города. Обычно здесь есть таверна, кузница и какое-то сюжетное здание.



UNLIMITED SAGA

БЕСКОНЕЧНО СКУЧНАЯ САГА

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Я был бы рад поставить Unlimited SaGa оценку чуть выше. Но нельзя и отрицать очевидное – очередной эксперимент Square не удался. Не по всем позициям игра демонстрирует несоответствие привычному нам уровню, однако в целом она не воспринимается попросту никак. Почему?

Начнем с одного важного факта. Разработчики изначально позиционировали свое детище как JRPG «для хардкорщиков». Поставленную перед собой задачу они интерпретировали так: игра должна получиться максимально непохожей на традиционные JRPG. С этим справиться удалось на все сто процентов, благо наследие сериала SaGa Frontier позволяло использовать тамошние богатые наработки. В том числе – и схему разделения игры на семь абсолютно независимых сценариев (каждый – со своим главным героем). Конечно же, линии сюжетные пересекаются не раз и не два, так что лишь пройдя игру целиком, геймер получает полное представление о происходящем. Сохранилась здесь и ограниченная нелинейность, вернее, свобода действий. Вы в любой момент вольны отвлечься от следования «основному» маршруту, дабы выполнить необязательные квесты, либо вернуться в уже посещенные города.

Различия начинаются как только доберетесь до прохождения подземелий, либо путешествий от одной крупной локации к другой. В Unlimited SaGa все подобные карты поделены на сектора, между которыми герой перемещается в духе... настольных игр (или их виртуальных аналогов – Sonic Shuffle и Mario Party). В каждой такой условной «клетке» могут находиться монстры, сундуки с сокровищами и ловушки. «Прыгая» с сектора на сектор, вам и нужно добраться до выхода. Поверьте, это еще более неудобно, некрасиво и занудно, чем вы думаете. Пожалуй, единственный аналог такого решения, который я могу припомнить, – древние текстовые квесты для PC. А ведь в Unlimited Saga есть еще и графика! Прогресс, однако!

Система боя также во многом позаимствована у SaGa Frontier. В частности, сохранены знаменитые «лампочки» над головами героев, сигнализирующие о том, что в ходе сражения были изобретены новые приемы. Есть здесь и традиционное разделение на хит-пойнты и очки «жизни». Почти все остальное должно быть вам незнакомо и непонятно. Перед каждым раундом от вас потребуют выбрать пять атак (неважно, одним или разными героями!), они и будут выполнены после отдачи приказа. Это достаточно просто, проблема в том, что система прокачки, экипировки и учета повреждений усложнена настолько, что решить, скажем, какой удар эффективнее применить против данных монстров, на ходу практически невозможно. А выбирать есть из чего, ведь в Unlimited SaGa используется «двумерная» система прокачки специальных возмож-

НЕ ПОТЕРЯЙТЕСЬ

При прохождении подземелья или иного типа локации, вы аналоговым джойстиком выбираете направление следующего «прыжка», крестовиной – перемещаетесь по меню. Внимательно изучайте список доступных «прыжков» — вопросиками помечены сектора, где вы еще не побывали. Всегда исследуйте сектор на предмет наличия запертых дверей и сундуков. Если увидели сообщение о том, что появился какой-то предмет, необходимо «вручную» его взять – автоматически он в инвентарь не добавится. Если выполняете определенный квест, внимательно прочитайте задание, иначе рискуете застрять в подземелье, не понимая, куда же, собственно, надо идти.



Вся великолепная семерка в сборе. Выбирайте.

ДЛЯ ХАРДКОРЩИКОВ

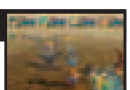
ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Когда еще на первой PlayStation дебютировала оригинальная SaGa Frontier, никто не сомневался в том, что создана достойная альтернатива сериалу Final Fantasy. Передовая графика, нелинейность прохождения, оригинальная и очень удобная система боя с комбо-связками – вот лишь немногие из достоинств. Вторая SaGa Frontier оказалась не в пример хуже и статус платиновой не заработала даже в Японии. Тенденция, как видите, сохранилась.

– ХУЖЕ, ЧЕМ
SaGa Frontier



+ КРАСИВЕЕ, ЧЕМ
Grandia Xtreme



ОДИН ИЗ НЕМНОГИХ ОЧЕВИДНЫХ ПРОВАЛОВ SQUARE.

ВЕРДИКТ

ПЕРЕЖАРЕННЫЙ БИФШТЕКС



5.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Красивый концепт-арт, хорошая музыка, семь действительно разных сценариев, харизматичные персонажи.

МИНУСЫ

Однообразный игровой процесс, странная система боя, слабая графика, малоинтересный сюжет.

Игру вряд ли оценят и геймеры-казуалы, и хардкорщики. Но если любите утверждать, что Final Fantasy – попса, попробуйте «Сагу»!



ностей. Расшифровывается это так: у каждого вида оружия (конкретного экземпляра!) можно открывать дополнительные классы ударов, а в каждом классе – все более и более совершенные приемы. Кроме того, с вами всегда есть рукопашные атаки стандартных классов Punch, Kick и Throw. При отдаче приказа вы всегда выбираете только класс, для выполнения продвинутого приема нужно умудриться нажать кнопку в нужное время (помогут навыки обращения с виртуальными «однорукими бандитами»). Казалось бы, все это достаточно интересно, но не все так гладко. Если вашему герою доступно штук 20 ударов, то что бы вы ни применили, эффект скорее всего будет один и тот же (разница – не более пяти процентов, может быть отнесена на счет генератора случайных чисел). Ровно так же дело обстоит и с экипировкой. Пусть вы можете самостоятельно создавать новые экземпляры оружия (как в Vagrant Story), не всегда понятно, как его характеристики влияют на наносимый урон. В результате битвы сводятся к тупому выбору ударов «от балды» (в отличие от классических JRPG, здесь почти не надо думать и о лечении, процесс этот идет автоматически) – все равно вы почти всегда побеждаете. Не стоит разве что бродить по уровням слишком долго – могут кончиться все запасы очков жизни.

Графика в Unlimited SaGa выглядит странно. Если помните, нам обещали некий революционный аналог cel-shading, на деле же мы получили его лишь в немногочисленных сюжетных роликах. Почти все диалоги реализованы в виде однообразных комиксов со всплывающими «облачками» с текстом и уродливым артом. И это притом, что красивых двумерных картинок в игре предостаточно. Бои по своей эффектности, пожалуй, уступают даже первой SaGa Frontier. Мелкие фигурки героев и монстров, да незамысловатая магия выглядят слабо. Игру мог спасти разве что приятный сюжет, однако и с ним «что-то не так». Сказочный мир, приятные персонажи, нестандартный дизайн, – на фоне этого диалоги и события выглядят ненавязчивой «обязаловкой», не имеют никакой собственной ценности. Но если в первой SaGa Frontier вся прелесть игры заключалась в исследовании локаций самостоятельно, нелинейно, то здесь убогий геймплей уже через несколько часов заставит вас бросить джойстик. А жаль, ведь мы действительно надеялись на то, что получим шедевр… ■

ГДЕ МОЯ ЭКСПА?

НЕОБХОДИМЫЕ ПОЯСНЕНИЯ

Сериал всегда славился в том числе и тем, что прокачка героев происходит неявно. Традиционный «победный» экран с начислением очков опыта и уровней здесь отсутствует. Новые приемы открываются сами по себе, в процессе боя, либо сразу после него. Точно так же «появляются» и новые комбо-атаки. А в Unlimited Saga в конце каждой локации вам еще и предлагается выбрать одно из нескольких «умений» (в традициях PC RPG) – вроде навыка подбирать отмычки к замкам.

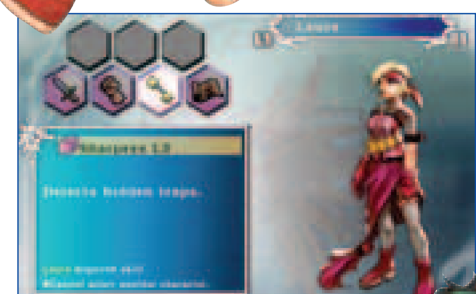


Герой не может передвигаться нормально – лишь «прыгает».

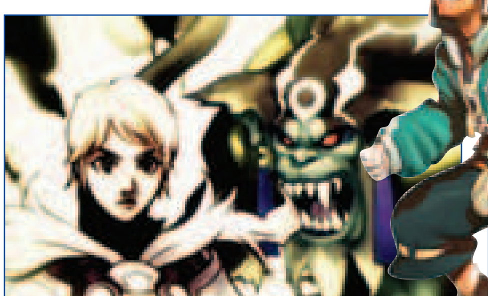




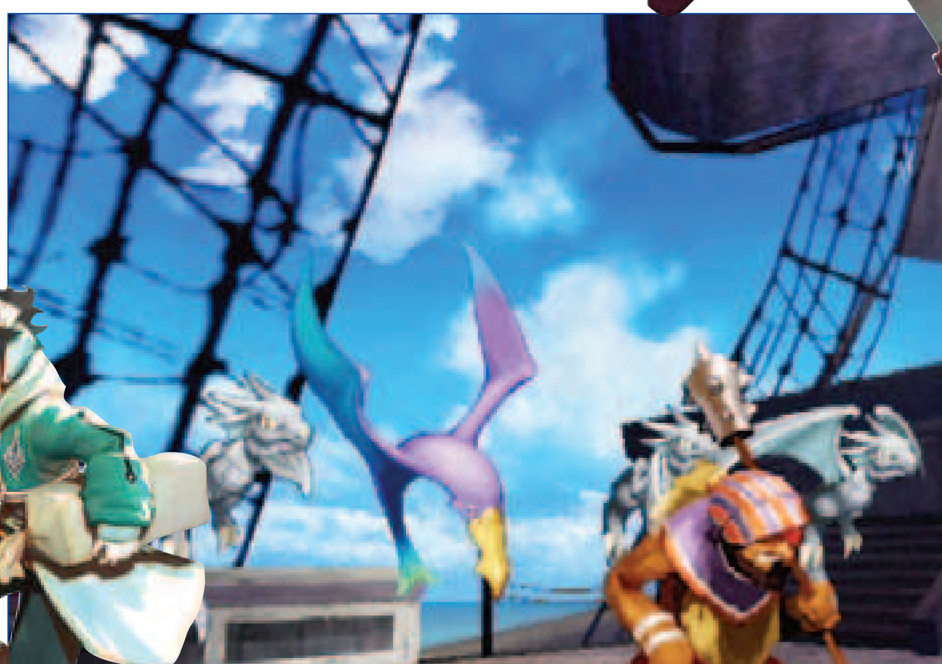
Не все враги одинаково уродливы. Есть исключения.



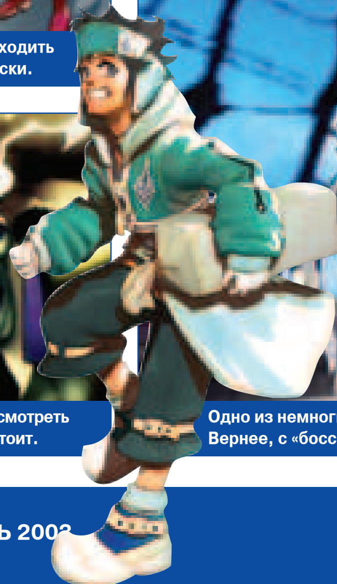
К выбору нового умения надо подходить со всей серьезностью. Теоретически.



Иногда кажется, что достаточно посмотреть вступительный ролик, а играть не стоит.



Одно из немногих мест, где монстров вам покажут крупным планом. Все-таки битва с боссом. Вернее, с «боссом» - набором слегка усиленных стандартных врагов.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Genki
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://crouchingtiger.ubi.com/



Когда встречается по-настоящему серьезный противник, бой может затянуться надолго.



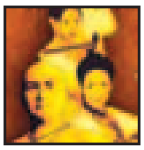
Двое на одного? А разве честно бить по ногам со всей силы? Тут и острые мечи не помогут.



Бои в Crouching Tiger поставлены хорошо - это одно из немногих очевидных достоинств игры. В динамике они выглядят особенно эффектно.

ВЕРДИКТ

ПОЛНЫЙ ПРОВАЛ



3.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

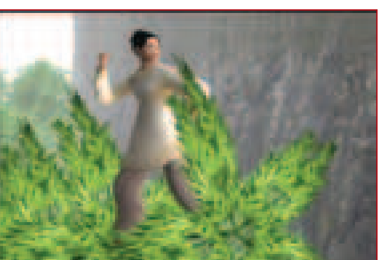
ПЛЮСЫ

Отрывки из оригинального фильма очень радуют. Некоторые боевые сцены действительно красивы.

МИНУСЫ

Примитивные и однообразные бои, уродливая графика, плохой дизайн уровней и миссий.

Потенциал Crouching Tiger использован лишь частично, игра могла бы стать хитом, но в таком виде никому не нужна.



Бегать по верхушкам деревьев мы умеем…

CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON

БОЛЬНОЙ ТИГР, МЕРТВЫЙ ДРАКОН

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Иногда создашь человеку все условия для работы, обеспечишь необходимыми материалами, а он возьмет да и отделается халтурой. Оригинальный «Крадущийся тигр» предоставил разработчикам одноименной игры все необходимое для создания хита. И где результат?

Действительно, бывают случаи, когда популярная кинолента совсем не приспособлена для создания игры по мотивам, сценаристам приходится из пальца высасывать сюжет, а геймплей и вовсе слабо соответствует событиям оригинала. В первую очередь проблемы возникают такие: как вытащить из фильма сцены, где герою надо в одиночку противостоять множеству «простых» противников, где взять боссов и как обосновать то, что после первого же поражения они не погибают от рук героя. Но в случае с «Крадущимся тигром» это не проблема! Создатели грамотно воспользовались и опытом игр по мотивам Lord of the Rings, совместив отрывки из фильма с роликами на движке, плавно переходящими в игровой процесс. Остающиеся за кадром события и предыстория излагаются в виде сухого текста – в традициях игр серий Kessen или Dynasty Warriors.

Должен был получиться хит. Но, к сожалению, атмосфера фильма полностью разрушена. Узнаваемые мелодии в меню и сюжетных роликах настолько быстро и негармонично сменяют друг друга, что возникает желание и вовсе отключить акустическую систему. Отрывки из фильма подобраны неудачно, ролики на движке не слишком красивы. Китайская речь, резкая и отрывистая, создавала правильную атмосферу Срединной империи в оригинальном «Тигре», здесь она выбивается из общего ряда и лишь раздражает.

Игровой процесс по своему разнообразию достаточно слаб для проекта в жанре beat'em up, тот же Dynasty Warriors предоставляет геймеру больше тактических возможностей и действительно разнообразных поединков. Героев имеется целых три, но каждый доступен лишь на «своем» отрезке сюжета. При прохождении, как правило, требуется уничтожить всех врагов на уровне, однако прямо это условие не ставится. Иногда тестируют навыки прыжков по стенам, что очень сильно нервирует, ибо реализовано криво, а передвижения камеры можно считать отдельной большой проблемой. К слову, сверхбыстрый бег по стенам и крышам домов в игре присутствует, но для практического использования почти непригоден.

Что касается графики, то здесь игра стоит в одном ряду с пресловутыми Charlie's Angels. Если модели бойцов еще как-то смотрятся, то угловатые коробки домов вызывают отвращение. А если учесть, что некоторые локации по сюжету надо посещать дважды, то можете представить, насколько быстро игра вам надоест. ■

Редакция благодарит интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

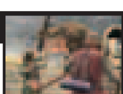
КАК СТАТЬ СИЛЬНЫМ?

СИСТЕМА БОЯ В CTHD

Приемов имеется целых четыре: два - с оружием и два – без него; из них же автоматически строятся комбо-серии. Главную фишку игры – многочисленные спецприемы – можно использовать лишь после того, как обездвижите противника. Но «простые» противники к этому времени ослабевают настолько, что добить их можно и одним ударом, а к боссам так просто не подберешься. За зрелищность отвечают «связки блоков» - нажимая кнопку L1 можно добиться того, чтобы герой не просто закрывался от атаки, но и эффектно отбивал удары противника мечом.

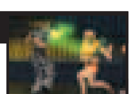
ХУЖЕ, ЧЕМ

Lord of the Rings: The Return of the King



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Charlie's Angels



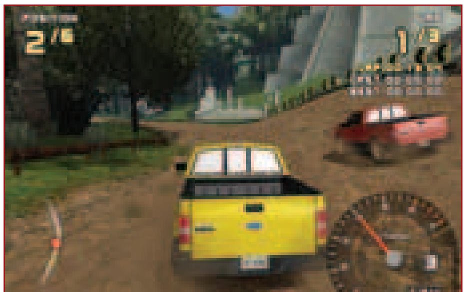
РАЗРАБОТЧИКАМ ДОЛЖНО БЫТЬ СТЫДНО!

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PS2, Xbox ■ **ЖАНР:** racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Empire Interactive
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Razorworks ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт RAM)

http://www.fordracing2.com



Гроза голливудских боевиков – Ford Mustang 68 года, не хуже, чем в жизни.



Заезды по «пересеченке» интересны только как смена декораций. Скучные больно.



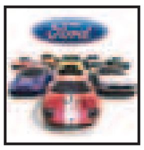
Не успев стартовать, на второй набираем 100 км/ч! Тянет на мировой рекорд. Вот такие они аркадные гонки, хотя играть в них зачастую намного приятней, чем в половину симуляторов.

FORD RACING 2

ХОРОШЕГО ПОНЕМНОЖКУ

ВЕРДИКТ

ПРИЯТНО



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Хорошая графика, отличный звук, приятная физика, много машин, много игровых режимов.

МИНУСЫ

Загубленный внедорожный режим, игра быстро приедается, пройдя Ford Challenge, игру можно смело выключать.

Очень приятная на ощупь игра, простая и незамысловатая, с хорошей графикой и звуком.

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Помнится, давным-давно была игра Ford Racing, страшноватая, странноватая и быстро всеми забытая. И вот, под конец 2003 года, Empire Interactive решила порадовать нас новой гонкой под говорящим названием Ford Racing 2.

Стоит сразу же сказать, что от прошлой серии игре досталось лишь название и множество лицензированных автомобилей от всемирно известного автомобильного гиганта. В остальном же, перед нами полностью самостоятельный проект без оглядки на прошлое.

Игра сменила разработчика, что пошло ей на пользу. Теперь им является Razorworks, успевший нас порадовать пусть не идеальным, но очень неплохим симулятором – Total Immersion Racing.

Игра обзавелась очень симпатичным движком. Машины в меру детализованы и отражают все, что находится вокруг, как и положено в современных играх. Местные трассы блещут красками и детализацией. Особенно мне понравился эффект глубины резкости в этой игре. Когда чем дальше объект, тем менее резкий он в кадре. Для PS2 эффект не новый, а вот на PC встречается довольно редко.

Помимо отличной музыки, которая не дает наскучить наматыванию кругов по трассам, в игре очень хорошо реализован звук двигателей. Каждая машина звучит только ей присущим баритоном, что говорит о том, что для каждой отдельно он снимался с оригинала. Лицензия не пропадала даром!

Машин в игре не так много, как может показаться, чуть больше тридцати. Присутствуют как классические модели, вроде любимца публики Mustang'a 68 года, так и их более современные собратья. Включая самые последние концепт-кары концерна.

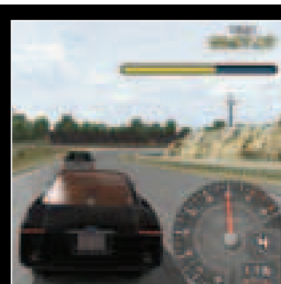
Сама же игра представляет собой полуаркадные гонки. Физика не слишком реалистична, но весьма приятна. Разница между машинами чувствуется весьма хорошо. Модели Ford 49-го года и современный спорткар SVT Cobra, как и положено, находятся в совершенно разных лигах, и первый может выиграть, только раздавив соперника своим стальным корпусом. Хотя ездить на этих красавцах одинаково приятно.

Асфальтовые заезды в игре удались на славу, чего не скажешь об их внедорожных собратьях. Уж больно уродливы и неудобны.

А вообще игра хорошая, но очень быстро уж надоедающая, хорошее развлечение на пару вечеров. ■

ЗАЛОГ УСПЕХА

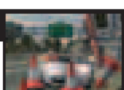
РАЗНООБРАЗИЕ ИГРОВЫХ РЕЖИМОВ



Как известно, просто ездить по трасам в аркадных гонках нельзя, нужно еще и развлекать играющего. И если в Burnout это аварии, то здесь разработчики пошли другим путем. Помимо трех, совершенно различных, режимов борьбы на трассе с соперниками, нам предложат некоторые весьма необычные заезды. Там-то нужно ехать все время по идеальной траектории, то держаться за соперником, а затем обгонять его слипстримом, то проезжать в ворота, как на учении, то собирать дополнительные секунды по трассе, борясь со временем.

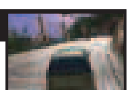
ХУЖЕ, ЧЕМ

Burnout 2



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Mercedes-Benz World Racing



ХОРОШО СДЕЛАННАЯ НЕЗАМЫСЛОВАТАЯ ГОНКА.

WORLD WAR II FRONTLINE COMMAND



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
World War II Frontline Command
ЖАНР:
strategy
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
1С
РАЗРАБОТЧИК:
Bitmap Brothers
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/

Резюме: Реалистичная стратегия на тему второй мировой от культовой команды разработчиков.





Сформировавшийся в игровой индустрии стиль оформления обложек не поощряет использование броских надписей. А зря, ведь иначе поперек коробки с Frontline Command всенепременно стояла бы аршинная надпись «новый хит от создателей Z и Z2!». Bitmap Brothers в этот раз утихомирили свое фирменное чувство юмора, взамен постаравшись сделать игру предельно реалистичной. И это им действительно удалось: например, солдаты обладают сложной системой морали, могут занимать дома в городах, переходить реки вброд, использовать различные режимы атаки. Разумеется, все остальное выполнено на таком же высоком уровне. ■

SHADOW VAULT: ЗОНА ТЕНЕЙ

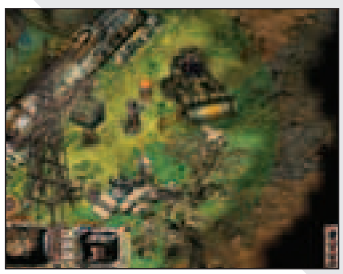


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Shadow Vault
ЖАНР:
strategy
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК:
Mayhem Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.media2000.ru/

Резюме: Походовый симулятор боя в постапокалипсическом мире. Больше, чем Fallout: Tactics.





Идея мрачного постхолокоста, лежащая в основе голливудского «Безумного Макса» и культовой RPG Fallout, не дает разработчикам покоя, что твое шило. Трудно удержаться от того, чтобы не направить в погрязший во грехе мир отряд паладинов в сияющих доспехах с огнестрельным оружием в руках. В Shadow Vault человечество будущего, оказавшееся на грани вымирания, засылает в прошлое карательный отряд, призванный огнем и мечом научить дикарей основным правилам гигиены. Современные люди встречают пришельцев в штыки – тут и начинается смесь тактического боевого симулятора и RPG, красиво названная «Зоной теней». ■

УДАРНАЯ ЭСКАДРИЛЬЯ: В НЕБЕ НАД ТИХИМ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Pacific Warrior 2
ЖАНР:
action
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Акелла
РАЗРАБОТЧИК:
InterActive Vision
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.akella.com/

Резюме: Веселая и интересная аркада, ни секунды не притворяющаяся серьезным симулятором.





«Меня зовут Фунамото Масаюки. Я преданный делу пилот японских вооруженных сил. Я решил вести этот дневник, чтобы увековечить для потомков наши будущие победы. Скоро начнется война с этими подонками-американцами...» – так начинается кампания за японцев в «Ударной эскадрилье». В серьезных симуляторах пафосные дневники вести не принято, но игра и не претендует на особую реалистичность. Изюминка проекта – интуитивно понятное управление самолетом. Даже неопытный игрок может сесть за штурвал и устраивать раздачу в понравившейся кампании: либо за «подонков-американцев», либо за «узкоглазых япошек». ■

БЕШЕНЫЙ ПЕС 2: ПРОПАВШЕЕ ЗОЛОТО



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
MadDog McCree 2
ЖАНР:
action
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК:
American Laser Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P 100 МГц, 32 Мбайт RAM

http://www.media2000.ru/

Резюме: Еще один мышиный тир, продолжение известного «Бешеного Пса».





Я наконец-то понял, чего не хватает во всех этих виртуальных тирах. Я скучаю по седому золотоискателю, встретившему меня когда-то на улице тихого города в начале первого «Бешеного Пса». Помню первого убитого бандита, прервавшего наш разговор грубым «эй, старик, хорош трепаться!». Вместе с безымянным бедолагой мы прошли через огонь и воду и расстались, чтобы не встретиться никогда. Минули годы – а он, чертяка, жив, здоров и все так же очарователен! С ним вернулся и мрачный гробовщик, уныло считающий оставшиеся жизни. Не хватает только шерифа, погибшего в первой части. Я отомщу за его смерть. ■

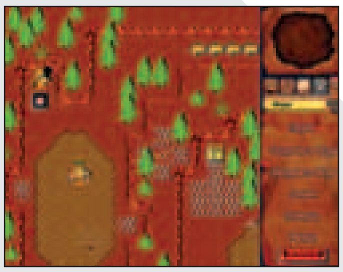
GRUNTZ: МЕСТЬ КАРАПУЗИКОВ

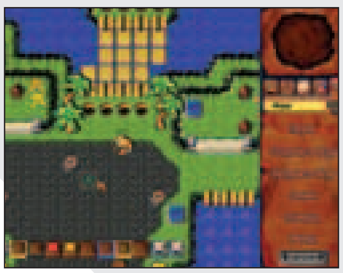


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Gruntz
ЖАНР:
action/logic
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК:
Monolith
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P 133 МГц, 32 Мбайт RAM

http://www.russobit-m.ru/

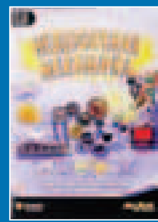
Резюме: Взрывная смесь логики и экшена в мире забавных карапузиков.





Если на войну идут черви, нужно учиться стрелять. Когда вместе собирается сотня леммингов, приходится работать головой. А если карапузики не могут решить свои карапузьи проблемы, все присутствующие просто умирают со смеху. Фирменный юмор забавных малышей будет сопровождать вас в Gruntz постоянно, из уровня в уровень. От игрока потребуется не только умение логически мыслить, но и способность оперативно воплощать в реальность то, что он насоображал. В многопользовательском режиме друзья смогут соревноваться в умении использовать своих маленьких, но упорных карапузиков. На сей раз – это война. ■

НЕВЕРОЯТНАЯ МЕХАНИКА: ГОЛОВОЛОМКИ





ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Return of the Incredible Machine: Contraptions
ЖАНР:
logic
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Soft Club
РАЗРАБОТЧИК:
Sierra
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P 133 МГц, 32 Мбайт RAM

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ

http://www.softclub.ru/

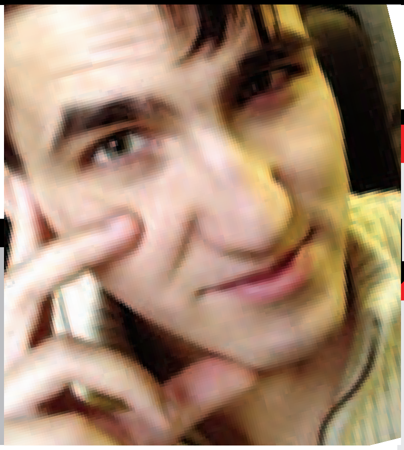
Резюме: Симулятор создания чего угодно из подручных материалов. Сборник интересных головоломок.





Замечательные агрегаты, принцип действия которых максимально неочевиден, всегда притягивали к себе какой-то особенной таинственностью, вызывая уважение к чудаковатым очкарикам-изобретателям. Автоматический открывальщик консервных банок из двух лазеров, мотора, розетки, ножниц и белой мыши? Без вопросов! Механическая спиночесалка из кусочка сыра, вентилятора, трех ракет, кошки и воздушного шарика? Нет ничего проще! «Невероятная механика» изучает технологию создания механизмов из, казалось бы, совершенно не предназначенных для этой цели вещей. Чем невероятнее кажется машина – тем больше шансов, что она каким-нибудь чудом заработает! Игроку дается набор полезных в хозяйстве предметов, с помощью которых он должен создать систему, способную справиться с поставленной задачей. Однозначного способа решения проблемы не существует. В игре работает реалистичная физика, и один удачно брошенный мяч может решить все проблемы и избавить от необходимости устраивать сложную схему про мышку, бегущую от кошки к сыру, которая должна нажать на переключатель, активирующий мотор, который сдует воздушный шарик, который ударит по ножницам, которые перережут веревку, на которой держится кирпич, который...■

КИБЕРСПОРТ



ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ **РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО**

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Ноябрь выдался мерзким, холодным, каким-то злобным. Множество чемпионатов со своими счастливыми победителями, крупными денежными призами. А на фоне всего этого – страшная автокатастрофа, случившаяся под Тольятти, в результате которой из жизни ушли четыре человека. Друзья ехали на турнир по Counter-Strike, трагедия произошла всего в 50 километрах от места назначения. Рассказ одного из очевидцев ниже.

WIZARD, KINDER, ПАУК, LARSSEN – МЫ ВАС НЕ ЗАБУДЕМ.

15 ноября геймерская тусовка была потрясена ужасным сообщением, пришедшим в самый разгар рабочего дня. Именно в тот злополучный день CS-команда компьютерного клуба «Снайпер» (Казань), Sniper Squad, по приглашению клана Z-team поехала на турнир в Тольятти. Выехали рано утром на 3-х машинах. В последнем авто ехали Андрей Батуев (Sniper Squad Паук), а также Рамиль Галлямов (Sniper Squad Wizard), Нияз Шакиров (Sniper Squad Larssen) и Артур Искандеров (Sniper Squad KINDer). Все находились в полусонном состоянии. Двигались спокойно. До места проведения чемпионата оставалось каких-то 50 километров, но судьба распорядилась по-своему. На одном из крутых поворотов автомобиль, под управлением Паука, начал обгонять «КамАЗ» и на полном ходу столкнулся лоб в лоб с неожиданно появившимся «Икарусом». В автобусе никто не погиб, а в легковой машине в живых не осталось никого. Хотя после ДТП KINDer'a в тяжелом состоянии, с открытым переломом ноги и травмой головы доставили в реанимацию. 18 ноября его состояние улучшилось, но не надолго (подкачало устаревшее оборудование местной больницы). По словам одного из членов команды, 6PATAH'a, у них с самого утра все складывалось неудачно. Кто-то проспал, кто-то забыл паспорт. А в дороге у Паука заглохла машина...

Банковские реквизиты, на которые можно перечислить пожертвования семьям погибших:

кому: Гуськов Роман Владимирович
счет N: 42301 81066 22162 60601 /01
Расс. счет: 30301810662000606221
Корр. счет: 30101810600000000603
бик: 049205603
инн: 7707083893/165302003
кпп: 165902001
Банк «Татарстан» СБ РФ
Приволжское ОСБ N; 6670/0254

У Андрея Батуева осталось две дочери, 1 и 3 года. А у Шакирова Нияза – мама.

От редактора. Мне тяжело даются эти строки. Невозможно словами передать все горькое чувство, накопившееся внутри. Трудно осознать произошедшее. Хочется лишь закрыть и открыть глаза, чтобы проснуться 14 ноября и предотвратить эту трагедию. И становится еще грустнее оттого, что это никому не по силам. Каждый день миллионы людей автомобилями, поездами, самолетами перемещаются по нашему сумасшедшему миру. И каждый день в различных уголках земли случаются несчастья, подобные той автокатастрофе, произошедшей в субботу 15 ноября с четырьмя парнями, фанатами своей любимой Counter-Strike.

В связи с трагедией в этот раз рубрика «Киберспорт» будет представлена в виде небольших врезок, описывающих другие события, плюс небольшие комментарии. ■

РЕЗУЛЬТАТЫ CPL DENMARK 2003.

13-16 ноября в Копенгагене (Дания) состоялся крупный чемпионат CPL Denmark 2003. От России на соревнования отправились 3 команды по Counter-Strike (M19, Emax, Emotion), а также 3 игрока Warcraft III (Flash, BigMan, Asmodey). Их во всеоружии встретили сильнейшие европейские киберспортсмены, и итоги турнира получились даже хуже, чем на WCG 2003 Grand Final. ■

РЕЗУЛЬТАТЫ CPL DENMARK 2003 ПО WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:

1 МЕСТО – MYM.BJARKE (ДАНИЯ) – 3500 ЕВРО;
2 МЕСТО – SK.SURVIVOR (ШВЕЦИЯ) – 2500 ЕВРО;
3 МЕСТО – ANC.DELICATO (ШВЕЦИЯ) – 1500 ЕВРО;
4 МЕСТО – DSKY.CHEMI (ФИНЛЯНДИЯ) – 1000 ЕВРО.

ЛУЧШИЙ ИЗ РОССИЯН, FLASH, СМОГ ДОБРАТЬСЯ ЛИШЬ ДО 10 МЕСТА, ГДЕ И БЫЛ ОСТАНОВЛЕН ФРАНЦУЗОМ SK.FATC. НА ДИСКЕ К ЖУРНАЛУ ВЫ НАЙДЕТЕ ОГРОМНУЮ КОЛЛЕКЦИЮ РИПЛЕЕВ С ТУРНИРА.

РЕЗУЛЬТАТЫ CPL DENMARK 2003 ПО HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE:

1 МЕСТО – SK.SWE (ШВЕЦИЯ) – 5000 ЕВРО + ПОЕЗДКА В США НА ЧЕМПИОНАТ CPL WINTER 2003;
2 МЕСТО – GAMEPOINT (ШВЕЦИЯ) – 4500 ЕВРО;
3 МЕСТО – MOUZ (ГЕРМАНИЯ) – 3500 ЕВРО;
4 МЕСТО – GATEKEEPERS (ДАНИЯ) – 2500 ЕВРО.

НА ДИСКЕ К ЖУРНАЛУ ИЩИТЕ САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ДЕМКИ CPL DENMARK 2003.



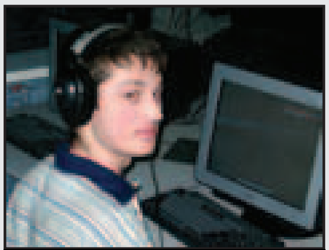
Schroet Kommando – в очередной раз научили мир, как надо играть в Counter-Strike.



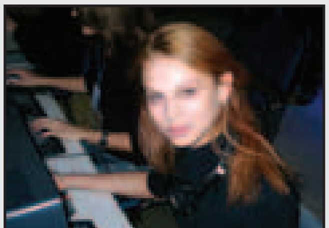
MYM.Bjarke (слева) – чемпион CPL Denmark 2003, 19 лет, предпочитает расу Aliance.

FLASHBACK OPEN CUP 2003.

Москва, клуб Flashback, 21-23 ноября. Эти дата и место надолго запомнятся любителям Counter-Strike. Всего за 3 дня столица приняла более 50 команд из России, Украины, Беларуси и Молдовы. Четыре нации в одночасье схлестнулись в битве за право называться сильнейшими по CS на территории бывшего СССР. Лучшие стрелки и стратеги не одну неделю готовились к событию под названием Flashback Open Cup 2003. Ведь на кону разыгрывалось 5000 долларов, достаточно крупные деньги даже для московского турнира. Среди участников: M19, Emax, ForZe, Virtus.Pro, Mega, RedDevils, и этот звездный список можно продолжать еще долго. Страсти разгорелись уже в стартовом раунде, когда ForZe (чемпионы WCG 2003 Russian Preliminary) слили малоизвестным cL со счетом 11:13 на карте de_train. С каждым новым туром ключевые фавориты и признанные мастера один за другим вылетали с соревнований. M19 в добавочное время уступили Emax. Последние («золото» ESWC Russia 2003) в свою очередь не справились с Virtus.Pro. К концу второго игрового дня уже мало кто осмелился бы предсказать победителя. Самыми стойкими бойцами оказались украинцы GSC.GameWorld, не потерпевшие ни одного поражения по ходу турнира. И главный приз уехал в Киев, а оторопевшие москвичи (Emax и Virtus.Pro), по очереди споткнувшиеся на белорусах из Taran2L, даже не успели понять, что произошло. Ведь перед началом кубка противников из ближнего зарубежья никто и всерьез не воспринимал.



GSC.ZeroGravity перед финалом: «Ну шо, хлопцы, удачи мне!»



Очаровательная Venema, представительница женской CS-команды ForZe[L].

РЕЗУЛЬТАТЫ FLASHBACK OPEN CUP 2003:

1 место – GSC.GameWorld (Украина) – $3000;
2 место – Taran2L (Беларусь) – $1500;
3 место – Virtus.Pro (Россия) – $500.

На диске к журналу ищите демо-записи наиболее зрелищных матчей. ■

WIPEOUT LAN.

В период с 21 по 23 ноября в городке с романтическим названием Мартины (Швейцария) прошел крупный чемпионат Wipeout LAN с общим призовым фондом в 25 тысяч евро. Уже по традиции Россию в номинации Quake III Arena представлял москвич Антон Синьгов, известный в игровом мире как Cooller. Этот паренек достаточно уверенно занимает первые места во всевозможных чемпионатах, являясь дуэлянтом номер один. Ноябрьский турнир не стал для него исключением. Результаты Wipeout LAN 2003:

QUAKE III ARENA 1X1:

1 место – ForZe.Cooller (Россия) – 2000 евро;
2 место – All*Z4muZ (Швеция) – 1000 евро;
3 место – Stermy (Италия) – 500 евро.

HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE 5X5:

1 место – a-Losers.MSI (Германия) – 7000 евро;
2 место – GameReactor (Дания) – 2000 евро;
3 место – aAa (Франция) – 1000 евро.

UNREAL TOURNAMENT 2003 1X1:

1 место – SoL.Forrest (Италия) – 1500 евро;
2 место – aT.Th0r (Франция) – 750 евро;
3 место – xDk.Varagh (Венгрия) – 500 евро. ■

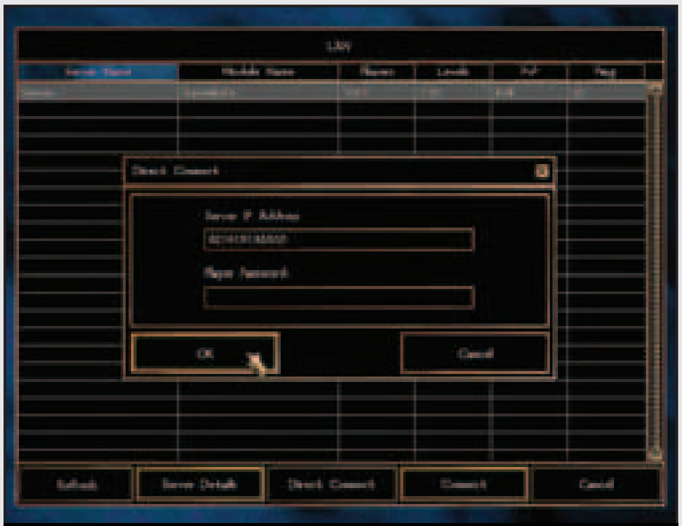
НА НАШЕМ CD

RAVENLOFT

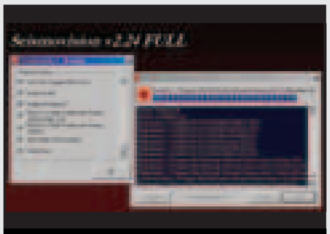
НОВЫЙ МИР ВО ВСЕЛЕННОЙ NEVERWINTER NIGHTS

Популярность жанра MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) приобрела с недавних пор впечатляющий размах. Вспомните легендарную Ultima Online или «Анархию». А ведь совсем скоро выйдет World of Warcraft. Единственным и серьезным недостатком подобных игр является наличие лишь одного глобального платного сервера и отсутствие возможности «поковыряться» в движке игры и смастерить на его основе какую-нибудь оригинальную модификацию.

На данный момент существуют две онлайновые RPG, дающие геймеру возможность создать собственный выделенный сервер или add-on. Речь идет об Ultima Online и Neverwinter Nights. Далее вы узнаете о российском проекте Ravenloft.Ru, занимающемся созданием того самого «постоянного виртуального мира» (от англ. persistent virtual world) для Neverwinter Nights. Компания Bioware, из-под чьего пера вышел знаменитый хит, так и не удосужилась сделать специальный сервер, предоставив при этом всем желающим возможность творить вселенные на свой вкус. На свет появились тысяч и одноразовых приключений и арены для совместного прохождения. Главным отличием Ravenloft (http://www.ravenloft.ru) от других отечественных поделок является геймплей. Изначально представленный как обыкновенное рубилово, он был переделан в некое подобие средневекового государства, образовавшегося на основе популярной системы AD&D 3-ей редакции. Не буду вдаваться в подробности, эксперты поймут, о чем разговор. Добавлю лишь, что add-on содержит большое количество новых предметов, оружия и прочих прелестей. Ravenloft – это мир ваших страхов и кошмаров. Жизненный процесс контролируется «дм-ами», ведущими игры, которые придумывают приключения и ведут так называемую историю мира. Вы больше не встретитесь с благородными рыцарями, светлыми магами-мудрецами, посылающими отважных героев на битвы с вселенским злом. Исчезли принцессы, молящие о спасении. Зато появились глобальные катаклизмы, смена власти, нашествие воинственных монахов. Дружелюбное население до полусмерти напугано жестокими баронами, а те, в свою очередь, устраивают панику при одном лишь упоминании имени короля. Попав в Ravenloft, вы можете начать играть вором-подлецом, обдирающим купцов на торговой площади, или побывать в шкуре непоколебимого кузнеца, отбивающегося от орды нежити в мрачном подземелье. Другой вариант – уйдите в разбойники и сколотите банду, чтобы терроризировать местное население, поминутно сталкиваясь с баронской дружиной. Или будьте «серым кардиналом», руководящим своей страной «из тени». А захотите, так выбирайте путь обычного фермера и вступайте в борьбу за урожай с матушкой-природой. Надоели баронские поборы? Так поднимите крестьянское восстание и залейте все баронство кровью, став новым правителем. Правда, в случае неудачи сразу окажетесь на виселице.



Процесс подключения к вселенной Ravenloft.



Процесс установки Seismovision 2.24 – в меню появились новые игры.

Для игры на сервере Ravenloft необходимо иметь оригинальную Neverwinter Nights, дополнение Shadows of Undrentide и add-on Ravenloft, который вы сможете найти на диске к журналу (распакуйте архив в директорию Hak). Затем выбираете режим Multiplayer, вводите свой логин и пароль (дается при регистрации вашего аккаунта на http://www.bioware.com) и в меню Direct Connect указываете адрес 62.141.97.32:5121. Также на диске к журналу вы найдете последнюю версию патча к Neverwinter Nights v1.32. ■

16 НОЯБРЯ ВЫШЛА В СВЕТ НОВАЯ ВЕРСИЯ ЛУЧШЕГО ПРОИГРЫВАТЕЛЯ ДЕМО-ЗАПИСЕЙ ДЛЯ ПОПУЛЯРНЫХ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИГР – SEISMOVISION 2.24. СПИСОК ИЗМЕНЕНИЙ ВЕСЬМА КРАТОК, ОТМЕЧУ ЛИШЬ ПОДДЕРЖКУ НОВЫХ ДЕМОК RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY 1.02, STAR WARS: JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY И CALL OF DUTY. ИЩИТЕ ПРОГРАММУ НА ДИСКЕ К ЖУРНАЛУ.



Перед отплытием в дальние странствия.



Кровавая церемония жертвоприношения.



За таинственной дверью вас ждут несметные сокровища.



Статуя среди болот – где вы еще такое встретите?

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет репортаж с турнира «Имени Федора Сумкина» по Quake III Arena Challenge Promode, рассказ о чемпионате Vika WEB Open Cup по Counter-Strike, а также тактика Warcraft III.

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

WWW.ГЕЙМ-ЛЭНД.NET?

Вот постановка проблемы: 665 млн. сегодняшних веб-серверов используют англоязычные доменные имена для навигации в Сети и отправления почты. При этом у 63,5% из них английский – не родной язык, а 43% – не знает его вообще. Но все-таки продолжает пользоваться Интернетом и e-mail'ом.
По мнению компаний VeriSign, Ru-Center и РосНИИРОС, озвученному на недавней пресс-конференции, русскоязычные пользователи испытывают определенные морально-нравственные и технические проблемы от URL'ов на латинице. Предложено и лекарство – новые адреса для Рунета и других неанглоязычных стран (символы национального алфавита, а на конце латинские .com или .net). Русский язык стал четвертым, на который распространилась система «Многоязычных Доменных Имен» (Internationalized Domain Names) – после китайского, корейского и японского. Всего предполагается охватить более 350 языков мира.
В нашем сегменте система адресации работает пока в тестовом режиме, и желающие могут опробовать ее на себе, для чего следует установить специальный плагин i-Nav. Ссылку на него легче всего отыскать, набрав «новый» адрес http://www.россия.com. Далее пользователь попадет на искомую страничку загрузки и, после ряда манипуляций, получит возможность навигации с использованием родного языка в адресной строке браузера.
VeriSign надеется, что уже к 2008 году более 40% всех доменных имен будут содержать отличные от латиницы символы. Многие же эксперты настроены более скептически. Скажем, известный веб-дизайнер Артемий Лебедев резонно полагает, что может возникнуть путаница. Как, например, пользователи будут отличать официальный сайт IBM.com (ай-би-эм) от сайта IBM.com (ай-вэ-эм, с кириллическими второй и третьей буквой)? Такой ситуацией вполне могут воспользоваться мошенники...

20 ЛЕТ КОМПЬЮТЕРНОМУ ВИРУСУ

«Они смогут распространяться по компьютерным сетям так же, как они делают это внутри компьютера». Так в публикации 1983 года Фред Коэн пророчески описывал перспективы изобретенного им компьютерного вируса. Отметим, что первый вирус создавался целенаправленно, как «программа, способная «заражать» другие программы, модифицируя их и встраивая в них свою копию». Детище Коэна встраивалось в графический редактор VD мини-компьютеров Vax и распространялось на дискетах. О результатах своих работ Коэн отчитался на семинаре по компьютерной безопасности в том же 1983 году и сильно напугал собравшихся. Поэтому дальнейшие эксперименты Коэна были свернуты, но сама идея вируса не умерла! И сегодня, в 2003-ем году, мы отмечаем печальный юбилей – двадцатилетие со дня рождения главной беды современного Интернета.
Стоит отметить, что в 80-х годах прошлого века вирусы появлялись редко, однако в 90-х их количество катастрофически возросло вплоть до массовых эпидемий. В итоге на сегодняшний день общее число вирусов всех типов перевалило за 60 тысяч штук.

ГОСКОНТРОЛЬ НАД ИНТЕРНЕТОМ?..

На ближайшем Всемирном саммите информационного общества (WSIS, http://www.itu.int/wsis/) Россия вместе с рядом развивающихся стран (Китай, Бразилия, Индия...) планирует поднять вопрос о передаче контролирующих функций от нынешней ICANN (Корпорация по распределению номеров и имен в Интернете) другой, подотчетной ООН, структуре. Например, уполномочить на «регулирование Интернета» ITU (Международный телекоммуникационный союз).
Главный резон для рокировки – более эффективная борьба с преступлениями в сфере высоких технологий и авторского права, легкое разрешение возникающих конфликтов.

FREEWARE DOWNLOAD

«ХРАНИТЕЛЬ ПАРОЛЕЙ» 1.9

http://olegprojects.narod.ru/downloads/PK.zip

Неплохой инструмент для кодирования/декодирования секретных данных: dial-up и почтовых паролей, номеров кредиток, ссылок на файлы. Есть генерации «безопасных» паролей. Утилита не требует инсталляции и работает с дискеты. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 80 Кбайт
8

ADD SITE 1.21

http://public.uic.rsu.ru/~ydrogan/addsite.zip

Программа зарегистрирует сайт во всех поисковых системах России (более 150 штук) и мира (около 600). Особенности: автоматическое заполнение форм регистрации, систематизирование логинов и HTML-кодов, приятный интерфейс. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 663 Кбайт
9

RASCII 1.0

ftp://ftp.ware.ru/win/4749RAsetup.exe

Не спрашивайте, зачем это нужно в век 3D-графики, но в определенных кругах картинки и логотипы, составленные из букв, до сих пор признак высокой крутизны. RASCII переведет графический файл «в букву» быстро и качественно. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 73 Кбайт
10

ИГРОВАЯ КЛАССИКА – КАЧЕСТВЕННЕЕ И ДЕШЕВЛЕ

Sega предложила ретро-геймерам позабыть об эмуляторах, поскольку подготовила игрокам неплохой подарок. Популярные хиты времен расцвета консоли Genesis портированы на PC и доступны для загрузки с https://sega-gamehompo.jp. Ecco the Dolphin, Sonic и другие шедевры ждут своих поклонников.
В отличие от «сеговского» канала на RealOne Arcade (www.realonearcade.com/sega/) игры с нового сайта обойдутся намного дешевле: $8 за месяц неограниченного download'а против $9-5 за одну загрузку от RealOne Arcade.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...По прогнозам специалистов, обычным компакт-дискам осталось жить не более пяти лет. Их заменят носители, не имеющие движущихся частей. Прототип такой замены – флэш-карты памяти.

...Сегодня в России от рекламных SMS-сообщений страдают лишь около 20% владельцев мобильных телефонов. Через год-два, по утверждениям экспертов, нежелательные сообщения будет получать уже каждый пользователь сотовой связи.

...На конец этого года в Интернете насчитывался почти 51 миллион доменных имен. К 2008 году их будет более 80 миллионов.

...Свыше 60% сетевых дневников не обновляются их владельцами, по крайней мере, последние два месяца, а в 25% из них новые записи не появляются со дня создания.

...52% американцев считают бесплатный обмен музыкальными файлами воровством, а 34% – не находят в подобных действиях ничего преступного.

...Бездомные Парижа, страдающие от краж личного имущества, получили возможность хранить наиболее ценные документы в Интернете.

...По данным Фонда «Общественное мнение», самой известной в Рунете маркой является «Яндекс», а за ним следуют «Рамблер» и Mail.ru.

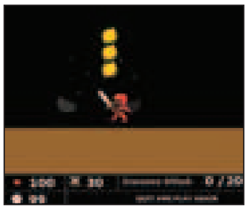
«Компьюлента» (http://www.compulenta.ru), NEWSru.com (http://www.newsru.com), КМ.Ру (http://www.km.ru)

ФЛЭШ-ИГРЫ НА ВЫБОР

Ниндзя, андроид, некромант… и черный баскетболист?.. Он-то как сюда затесался?! Не ломайте голову зря – перед вами наши любимые флэшки последних двух недель.

DIGITAL NINJA

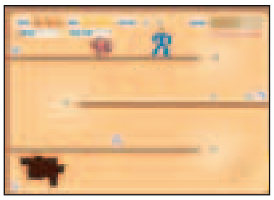
http://www.flashgames.us/games/diji_ninja/digininjalvl1.swf



С виду обычный аркадный скроллер, но это не так. Начинаем рядовым ниндзя с минимумом опыта и незатейливыми ударами. А враги-то (20 бойцов клана Макак) недосягаемы! Чтобы с ними справиться, предстоит набрать опыт, изучить новые комбо-удары и полет – RPG в чистом виде!.. ■

ZED

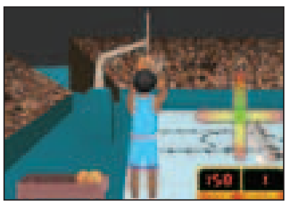
http://www.bighamster.ch/spiele/zed.swf



Zed – странный андроид. Одержимый желанием сменить стальную оболочку на прикид из чистого золота, он бесстрашно ринулся в брошенную шахту. Да, золото он там понемногу добывает (желтые шарики), но одновременно с ним – еще и немало приключений на свою голову (10 уровней). ■

NET BLAZER

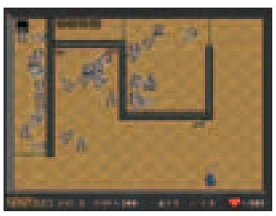
http://chaohanh.net/FlashGame/NetBlazer.swf



Трехочковый бросок – важный аргумент в споре баскетбольных команд за победу. Спортсмены проводят много часов за тренировками, вот и мы испытаем себя в этом элементе игры. Предстоит забить 35 мячей с пяти позиций «трехочковой» зоны. Совет – отцентровать мяч (жмем Space)! ■

FLASH GAUNTLET

http://www.funrunner.co.uk/games/flashgauntlet2.swf



Некромант за работой – бьем привидения пачками. Впереди долгий путь – сложные уровни с все большим количеством призраков. Дело осложнено тем, что здоровье при контакте с духами убывает с каждой секундой. Нам помогут склянки с зельем, пища, ключи и собственная ловкость. ■

FREEWARE DOWNLOAD

GLITCH REMOVER 2.21

http://glukremover.narod.ru/download/glrem_set.zip

Не любите переустанавливать Windows? Система работает нестабильно и медленно? Попробуйте эту утилиту. По отзывам пользователей, их PC стали резвее, а ни одна из функций – сеть, печать и так далее – при этом не утрачена. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 800 Кбайт

10

SPAMJAIL V1.3

http://spamjail.esofty.com/download/SpamJail_setup.exe

Фильтр спама, который работает со всеми почтовыми клиентами. Благодаря наличию «белого» и «черного» списка адресов и автоматическому управлению утилита обеспечивает неплохую защиту и высокую скорость фильтрации спама. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 600 Кбайт

8

Противники нашего предложения – это все развитые страны Европы, США и Япония. Их аргумент – государственное регулирование Интернета ограничит свободу слова и самовыражения граждан. Поэтому предлагается оставить статус-кво и сохранить Интернет в его нынешнем, частнособственническом виде (Глобальной Сетью, по сути, владеют крупнейшие провайдеры – каждый своим куском).
Наверное, изменение правил обитания во Всемирной Паутине действительно пока не нужно. Даже несмотря на обилие вирусов, спама, мошеннических сайтов и порнографии. Ведь Интернет мы, в большинстве своем, любим именно таким! Или я ошибаюсь?..

COUNTER-STRIKE – ЭТО РОССИЙСКИЙ ТОВАРНЫЙ ЗНАК

В 2 миллиона рублей штрафных санкций обошлось «МТУ-Интел» (http://www.mtu-intel.ru/377431) проведение регулярного чемпионата по Counter-Strike. Иск и апелляцию выиграла знакомая нашим читателям по многочисленным локализациям компания «Медиа-сервис-2000» (http://www.media2000.ru). Оказывается, товарный знак «Counter-Strike» еще 5 марта 2003 года «Медиа-сервис-2000» зарегистрировала как свою собственность на территории России и теперь решительно отстаивает права на него.
Решение суда выглядит неочевидным, поскольку «МТУ-Интел» предварительно, еще в феврале 2003-го года, получила согласие на проведение CS-турнира (http://gol.tochka.ru) у Valve – разработчика и владельца игры. «Медиа-сервис-2000» зарегистрировала в России товарный знак, полностью совпадающий с товарным знаком компании Valve, и решила на этом заработать», – говорит Н.В. Захаров, коммерческий директор «МТУ-Интел». – «Мы расцениваем подобный захват чужого товарного знака и получение необоснованного дохода, как абсолютно безнравственный, с точки зрения делового сообщества, поступок. Мы не согласны с решением суда и намерены отстаивать свою точку зрения. Надеемся, что нам удастся доказать свою правоту и отбить охоту у компаний, желающих разжиться на псевдоправообладательстве». ■

MUD'рые игры

Поговорим о старейшем типе игр – текстовых MUD'ах. Они популярны уже которое десятилетие – в чем же секрет? Возможно в том, что MUD'ы самыми простыми средствами обеспечивают реальность виртуальной вселенной! Игроку надо лишь понять – кто он, где находится, что вокруг него, а остальное дорисует богатое воображение. И поверьте, качество картинки и звука, рождающихся «прямо в голове», без ограничений на число полигонов, быстродействие и прочие помехи игровому процессу – наилучшее...

ЧТО У НИХ ВНУТРИ?

Итак, текстовым играм не нужны ни мощные видеокарты, ни суперкомпьютеры. Знатоки утверждают, что прелесть подобных, на первый взгляд примитивных, игр как раз в отсутствии графики. Ничто не ограничивает полета фантазии – как при чтении книг.

Как же устроены MUD'ы? Все определяется тем, что они состоят из «голого» текстового интерфейса. Ни графики, ни звука. Игровые события отображаются на экране в виде текста, иногда присутствует карта и графические заставки. В этом MUD'ы похожи на настольные RPG, в которых велико значение гейм-мастера.

Виртуальные миры MUD'ов построены из локаций, обычно называемых «комнатой». При попадании в нее дается описание: входы-выходы, объекты и живность. Естественно, происходящие события также отражаются текстовыми сообщениями. Больше, собственно, ничего нет. Кроме самих игроков, конечно. Следствие такой простоты – весьма демократические системные требования, минимальный лаг и практически нулевые затраты на разработку. Так что главное для успеха MUD'а – найти сервер для хостинга и привлечь внимание к проекту.

О популярности старейшего жанра лучше всего скажет статистика. На главном портале текстовых игр Mudconnector (http://www.mudconnect.com) сейчас зафиксировано почти 1800 MUD'ов, в которые играет более 60000 геймеров.



Один из самых популярных русскоязычных проектов – Адамант: Мир Колец.

РАСШИФРОВКА И КЛАССИФИКАЦИИ

Аббревиатуру MUD расшифровывают, как Multi-User Dungeons, Multi-User Dimensions, Multi-User Dialog, Multi-User Domain... При всех интерпретациях ключевое слово – «Многопользовательский», а «Подземелья, Пещеры, Измерения, Диалоги...» – суть лишь обозначение некоего места, где живут виртуальные герои. От банальных чатов MUD'ы отличаются тем, что и виртуальное воплощение пользователя, и окружающий мир постоянно меняются, причем взаимосвязано. В наиболее общем виде, цель MUD'а – объединить людей, имеющих общие интересы.

MUD'ы условно делят на две группы: «боевые» и «социальные». Миры первой группы требуют от пользователя в основном развития навыков в области боев с монстрами и другими персонажами. Вторая группа – это проекты, созданные для общения, спокойной жизни, насилия тут либо нет вообще, либо – самый минимум. Конечно, боевые разновидности в Интернете преобладают...

Первый боевой MUD (AberMud) родился в 1988 году в Великобритании и сразу ввел несколько новшеств. Появились доски объявлений, реализующие высокий уровень общения между персонажами, были введены «каналы»: все, сказанное игроком на «канале», слышат остальные игроки. Появились домашние животные, то есть управляемые компьютером персонажи (собаки, кошки), которые повсюду следуют за игроком, помогают в битвах и вообще разряжают атмосферу. AberMud стал популярной базой для создания новых MUD'ов. Сегодня он является прародителем десятка различных семейств: CircleMud, Merc, Envy, Silly, DaleMud, Copper, ROM, Dikull и т.п. В MUD'ах типа AberMud только волшебники могут творить и изменять игровую вселенную (добавлять миры и страны).

Первый MUD социального семейства (TinyMud) создан на год позже – в 1989-ом. В отличие от боевых MUD'ов, в TinyMud люди собираются для совместной постройки виртуальных миров, а не для схваток с монстрами и друг другом. Каждый игрок имеет собственную зону, которую только он может изменять, но посещать – кто угодно. Таким образом, появляется возможность организации собственного «дома», куда можно приглашать друзей, устраивать приемы и так далее. Существует много дочерних семейств, ведущих начало от TinyMud: MUSH, MUCK, MUSE, MOO и Mux.

Одним словом, выбор есть и для «мирных» геймеров, и для кровожадных бойцов.

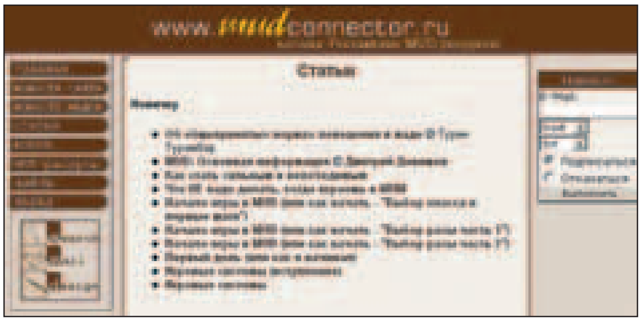
РУССКОЯЗЫЧНЫЕ MUD'Ы

Чтобы не терять время понапрасну, перебирая MUD'ы наугад, рекомендую искать свой мир через хороший портал типа классического Mudconnector. При этом не обязательно пользоваться англоязычным ресурсом, аналогичные сайты есть и в Рунете, например, Mudconnector.РУ (http://www.mudconnector.ru/index.shtml) – тут есть информация по самым успешным проектам русского WWW, хорошая подборка материалов для новичков и разработчиков MUD'ов, неплохой файловый архив.

Первопроходцем внедрения русского языка считается «Мир Мерлина» (http://wom.multimedia.ru/history.html, 1997). Игра жива и активно развивается: много персонажей, есть кланы, нович-



Вот лишь малая часть MUD'ов, представленных на интернациональном портале The Mud Connector.



Mudconnector.РУ – лучший ресурс Рунета по текстовым играм.

кам оказывается необходимая помощь.
Лично мне пришлось по вкусу «Адамант Адан: Хроники Средиземья» (с 1998-го года), он предназначен тем, кто любит проходить игру в команде, и вряд ли понравится любителям убивать всех без разбора или волкам-одиночкам. Игровой мир построен на Толкиеновских «Властелине колец» и «Хоббите». Тут созданы неплохие условия для общения: 4 отключаемых общественных канала разного назначения. Есть оригинальная система личных животных, контроля над грабежами и убийствами, продажи вещей с аукциона. MUD прописан по адресу http://www. adan.ru (несколько портов).
Другие, наиболее «играемые», по моему мнению, русские MUD'ы можно найти тут:

«Адамант: Мир колец» (http://www.a-mud.ru)
Arda (http://www.arda.pp.ru)
«Аладон» (http://www.aladon.sovintel.ru)
«Былины» (http://www.mud.ru)
Dangerous Fantasy (http://mud.diaspora.ru)
Dangerous Fantasy 2 : Dream of the God (http://mud.diaspora.ru)
«Мир Трех Лун» (http://www.rmud.net.ru)
«Миры Упорядоченного» (http://www.muds.dp.ua)
«Сфера Миров» (http://akko.com.ua/sow)
«Золотой дракон» (http://gd.net.ru)
«Берег семи воплощений» (http://c7i.mud.ru)
«Хьервард» (http://hiervard.traktir.ru)

ХАМСТВУ – БОЙ!

Теперь об общепринятых нормах. В MUD'е, как и в любом другом социуме, есть своя этика. Соблюдать эти правила очень просто, а следование им поможет приобрести репутацию не только хорошего игрока, но и достойного человека. Это важно, если вы хотите завести друзей и не нажить врагов. Вот каковы, на мой взгляд, основные рекомендации:

1. Старайтесь уважать всех, даже свои жертвы.
2. Если вы посторонний человек в сработавшейся группе, то помните – со своим уставом в чужой монастырь не лезут.
3. Меньше говорите, больше слушайте и четко выполняйте указания лидера.
4. Убийство новичков не создаст хорошей репутации никому.
5. На лидере группы лежит особая ответственность! Не беритесь вести группу, если не уверены в себе, не знаете игровой зоны и не пользуетесь авторитетом.
6. Систематическое преследование какого-то игрока не поощряется, а иногда и наказывается.
7. Не помогайте, если вас о том не просят: вы можете лишь помешать другим игрокам.
8. Непристойно грабить трупы монстров, убитых не вами, и брать деньги и вещи из сундуков, только-только открытых кем-то другим.

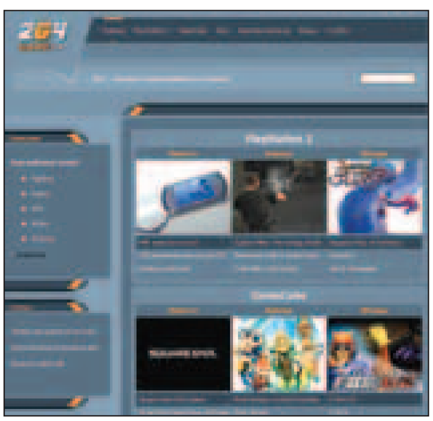
Понятно, что большая часть этих правил не является обязательной для выполнения, они лишь призывают игроков быть терпимее друг к другу. Безусловно, вы можете вести себя как угодно: убивать, хамить, грабить, но помните – жизнь в MUD'е почти ничем не отличается от обычной. И за хамство или флуд могут также «настучать по голове» или выкинуть из «приличного общества», как это случается в реальном мире. Пусть в MUD'е это и не больно, но уж точно – так же обидно. ■

CONSOLE/ONLINE

ДЕЛА КОНСОЛЬНЫЕ...

Российский сегмент сети Интернет пополнился еще одним серьезным проектом, посвященным игровым консолям. Речь идет о Game24 (http:// www.game24.ru). Сайт изначально создавался как коммерческий, на бедность пока не жалуется. Все авторы получают за свою работу деньги, но и требования к качеству текстов достаточно высоки. Фактически здесь используется та же система, что и в печатных журналах. Работники сайта имеют полный доступ к лицензионным играм, продающимся в России, получают диски с демо-версиями, знакомы с западной игровой прессой. Наконец, Game24 – чуть ли не единственный российский приставочный сетевой журнал, где грамотно организовано редактирование текстов. Руководит этим процессом Артем Шорохов (с недавних пор его работы можно увидеть и в нашем журнале). Фактически Game24 – это то, чем должен был стать Pristavki.Com (http://www.pristavki. com), если бы год назад удалось найти столь же щедрых инвесторов.

Game24 обновляется ежедневно, каждой современной игровой системе (PlayStation 2, GameCube, Xbox, Game Boy Advance и N-Gage) отведен свой раздел. Описываются все новинки, а также (по мере возможности) – хиты прошлых лет. Превью, спецматериалы – все как положено. О ретро-играх (для PlayStation, Dreamcast и более старых платформ) статьи вряд ли появятся, однако на форуме их обсуждать никто не запретит. На удивление хорош новостной раздел – информация появляется вовремя и не в виде подстрочного перевода с MagicBox (http://www.the-magicbox.com), чем зачастую грешат наши сайты. Много, грамотно и по делу – вот как можно оценить большую часть текстов на Game24. Что касается авторов, то в работе над проектом участвуют практически все хорошие игровые журналисты-приставочники (в том числе и девушки – Itsuki и Kairai...), по каким-либо причинам не задействованные активно в «Стране Игр». Есть очень много перспективных новичков, не удивляйтесь, если через месяц-другой встретите их имена на страницах нашего журнала. Публикуются там, конечно, и неопытные фриленсеры, которым только предстоит подтянуться до уровня коллег. Game24 не противопоставляет себя другим приставочным проектам, «дружит» с Console Game Network (http://www.cgn.ru), однако планы строит амбициозные – стать аналогом Absolute Games (http://www.ag.ru), рассчитанным на любителей видеоигр. Остается только пожелать успеха. Ах да, не мешало бы поработать над дизайном и движком – хорошо заметно, что это первый опыт работы программистов над проектом подобной тематики.



Game24 – один из немногих серьезных проектов в Рунете, посвященных игровым консолям.



Российский сайт поклонников историй «Тихого холма».

Что касается конкурентов, то непотопляемый GameFan (http://www.gamefan.ru) обзаводится все новыми и новыми субпроектами. Поклонникам жанра survival horror должны понравиться сайт Silent Hill: City Horror (http:// www.silent-hill.ru/) и страничка о Resident Evil (http://re.gamefan.ru/). Рассказы по мотивам культовых игр, да еще и на русском языке, вряд ли где-то еще можно найти. Отдельный проект получила и консоль от Nintendo – рекомендую заглянуть на http:// www.gamefan.ru/gamecube/. Собственно GameFan также внимания заслуживает. Новости по большей части вполне достоверные, жаль лишь, что заголовки их скорее призваны рассмешить посетителей. Приведу несколько примеров (сохранено оригинальное написание): «успехи Sega обусловлены играми и мертвыми приставками», «Mario Kart взорвал продажи GameCube», «Sony решила по скучному разыграть миллион долларов». А вот GameMag (http://www. gamemag.ru) предпочитает зарабатывать очки, эпатируя публику. То фотографии с журналом «Страна Игр» и голыми девочками опубликует, то серию обзоров игровой прессы запустит. Последняя, к слову, заглохла, а жаль – благодаря ей мы могли узнать, например, много нового и интересного о правилах транслитерации корейских имен. Наконец, сайт Console Game Network по-прежнему может похвастаться одним из самых посещаемых консольных форумов, не так давно провел несколько очень занимательных конкурсов с ценными призами, а уж о частоте обновлений и говорить не приходится – один из старейших приставочных проектов Рунета. Рекомендуем. ■


Вампиры
кровавая и шокирующая история
Idol
1C
snowball.ru
ураганные боевики
в продаже с октября
PAN VISION
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

[PC] UFO: AFTERMATH

Найдите в директории с игрой файл config.cfg и откройте его в любом текстовом редакторе. В любом месте документа вставьте следующую строку: KEY «cheats» BOOL TRUE, соблюдая строчные и заглавные буквы. Во время игры нажмите клавиши [SHIFT]+[~] (тильда). Теперь можете вводить коды.

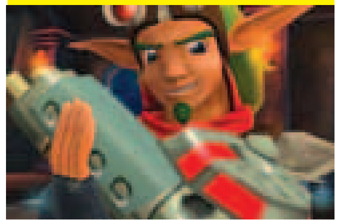
hireunit – добавить еще одного члена группы;
finishrd – завершить текущую разработку;
allitems – получить все оружие;
destroyobj – уничтожить объекты, выделенные курсором;
quickvictory – выиграть миссию (при этом вы не получаете необходимые предметы);
quickabsolutevictory – полностью выиграть миссию;
cancontrol – убрать все mind control effects;
canparalyse – удалить все paralysing effects;
enemies – показать всех врагов на карте;
ids – показать расположение вашего отряда;
visibility – открыть всю карту;
allplans – показать шаги врагов;
godmode – солдаты не погибают, но требуют лечения после окончания миссии;
hitpoints – показать здоровье солдат и здоровье врагов в процентах.



[PS2] JAK II: RENEGADE

Волшебное превращение
После заставки, предшествующей последнему бою, нажмите [R1] и Jak превратится в свою темную сущность – Dark Jack.
Чтобы получить некоторые предметы в игре, необходимо собрать определенное количество orb'ов.

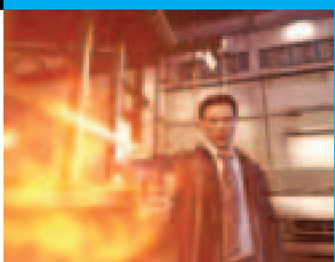
Alt. Scrap Book – соберите 200 orbs;
Big Head – соберите 30 orbs;
Jak's Goatee – соберите 5 orbs;
Mirror World – соберите15 orbs;
Peace Maker Gun Course – соберите 105 orbs;
Reverse Races – соберите 135 orbs;
Scrap Book – соберите 55 orbs;
Small Head – соберите 45 orbs;
Unlimited Ammo – соберите 155 orbs;
Unlimited Dark Jak – соберите 165 orbs;
Vulcan Fury – соберите 175 orbs.



[PC] MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Начните игру, добавив опцию developer в командную строку. Для этого измените ярлык, чтобы он выглядел следующим образом: maxpayne2.exe -developer. Во время игры вызовите консоль нажатием клавиши [~] (тильда) и введите один из следующих читов:

coder – получить все оружие, бессмертие и бесконечный боезапас;

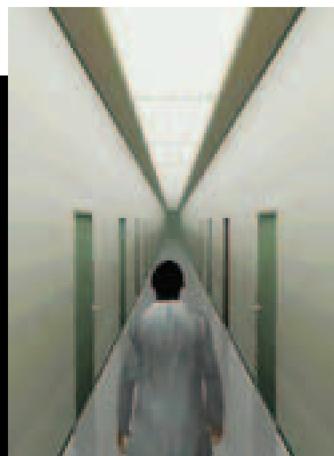


god – включить режим бога;
mortal – отключить режим бога;
gethealth – восстановить здоровье;
clear – очистить экран консоли;
showfps – показать количество кадров в секунду;
showextendedfps – показать максимальное количество кадров;
getallweapons – получить все оружие;
getberetta – получить Beretta и 1000 патронов;
getcoltcommando – получить Colt и 1000 патронов;
getdeserteagle – получить Desert Eagle и 1000 патронов;
getingram – получить Ingram и 1000 патронов;
getmolotov – получить 1000 бутылок Molotov cocktail;
getkalashnikov – получить Kalashnikov и1000 патронов;
getdragunov – получить снайперскую винтовку Dragunov и 1000 патронов;
getpumpshotgun – получить pumpshotgun и 1000 патронов;
getstriker – получить striker gun и 1000 патронов;
getsniper – получить снайперскую винтовку и 1000 патронов;
getmp5 –получить MP5 и 1000 патронов;
getpainkillers – получить 1000 аптечек;
getbullettime – увеличить время bullet-time;
getgraphicsnovelpart1 – посмотреть картинки из первой главы;
getgraphicsnovelpart2 – посмотреть картинки из второй главы;
getgraphicsnovelpart3 – посмотреть картинки из третьей главы;
getsawedshotgun – получить sawed-off shotgun и 1000 патронов;
showhud – включить HUD;
quit – выйти из игры;
help – показать все команды.

[PS2] ENTER THE MATRIX

Используйте хакерское приспособление в игре. В окне ввода команд напечатайте CHEAT.EXE, и вы попадете в меню читов. Для получения необходимого эффекта используйте один из следующих кодов:

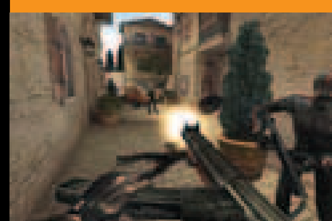
0034AFFF – увеличенная огневая мощь;
1DDF2556 – неограниченный запас патронов;
69E5D9E4 – неограниченный «фокус»;
7F4DF451 – бесконечное здоровье;
FFFFFFF1 – неуязвимость.



[PC] CONTRACT J.A.C.K

Во время игры нажмите клавишу [T], дабы перейти в режим разговора. В появившемся окне напечатайте одну из нижеследующих команд для получения соответствующего эффекта:

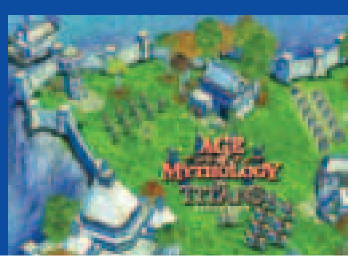
ammo – пополнить боезапас;
god – режим бога;
guns – получить все оружие;
maphole – пропустить уровень.



[PC] AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

Во время игры введите один из представленных кодов, после чего нажмите клавишу [ENTER] для его активации:

trojanhorseforsale – получить 1000 единиц древесины;
junkfoodnight – получить 1000 единиц продовольствия;
atmoferebus – получить 1000 единиц золота;
l33tsupah4xor – ускорить строительство;
atlantisreborn – получить героя;
zenosparadox – получить силу любого из богов;
bawkbawkboom – метеоритный дождь;
barkbarkbarkbark – нашествие диких собак;
wuvwoo – получить розовых летающих бегемотов;
goatunheim – возможность превращать юнитов в лягушек;
ocanada – получить медведей;
isisheamyplea – все герои из оригинального Age of Mythology;
Iwantthemonkeys!!!1! – получить стаю обезьян;
wrathofthegods – получить заклинания молнии, землетрясения, метеоритного дождя и торнадо;
uncertaintyanddoubt – скрыть карту;
indarkestnight – наступает ночь;
redtide – вода становится красной;
setascendant – показать всех животных на карте;
channelsurfing – перейти к следующему сценарию;
considertheinternet – замедлить перемещение юнитов;
letsgo!now! – ускорить игру;
thrillofvictory – выиграть игру.



[PC] FREEDOM FIGHTERS

Зайдите в директорию игры и найдите файл freedom.ini. Откройте его в любом текстовом редакторе и добавьте строчку EnableConsole. Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы получить доступ к режиму кодов. Теперь можете использовать одну из нижеследующих команд:

god 1 – режим бога;
giveall – получить все оружие;
infammo – получить бесконечное количество патронов;
ioicharisma – повысить уровень харизмы героя;
ioiblind – невидимость главного героя для врагов;



ioifastmotion – быстрый режим игры;
ioislowmotion – замедленный режим игры;
ioishotgun – получить шотган;
ioirocket – получить ракетницу;
ioisniper – получить снайперскую винтовку;
commands – вывести список команд;
help – показать информацию о командах.

[PC] KNIGHTSHIFT (РЫЦАРИ ЗА РАБОТОЙ)

Чтобы получить возможность использования читов, нажмите во время игры клавишу [ENTER] и введите knightcheater. После этого снова нажмите [ENTER], после чего используйте следующие команды:

drinkmoremilk [число] – установить желаемый уровень молока;
milkypower – увеличение здоровья выбранного юнита;



setmaxmoney [число] – добавить денег главному герою;
teleportunit 1 – переместить выбранный юнит в указанную точку;
follow – следовать за выбранным персонажем;
firerain – огненный дождь;
gotovalhalla – убить выбранного юнита;
plague – уничтожить всех персонажей в зоне видимости;
beautifulworld – открыть карту;
fog – скрыть карту;
eagleeye – убрать туман в зоне видимости;
magicglasses – показать вражеских юнитов;
endmission – завершить миссию.

READER'S HINTS

ENTER THE MATRIX

Автор: pinkerator
[pinkerator123@mail.ru]

Дверь с секретом

В Enter the Matrix есть один секретный уровень – тренировочная комната Спарка. Попасть на него можно после прохождения основной игры. Этот этап представляет собой длинный коридор с бесконечным количеством дверей. Однако, найти нужную дверь совсем не сложно – она отличается от остальных красным цветом. За ней скрывается комната с виртуальным тиром, в котором вам предлагается пострелять по бегущим охранникам. Насладиться этим этапом также можно, введя в режиме взлома код 13D2C77F.

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Автор: Пася
[pasya@bk.ru]

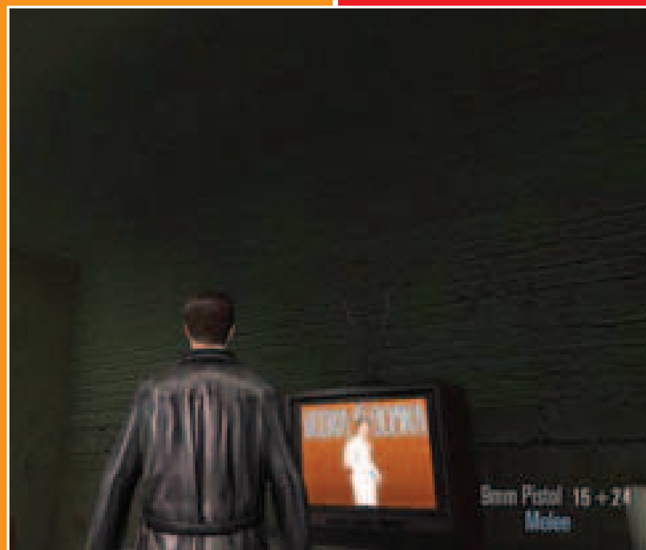
В четвертой части первой главы побегайте по квартире и соберите разные полезные вещи: пистолет в шкафу и в ванной, а также таблетки на тумбочке в спальне. Если вам мешает снайпер, то просто закройте жалюзи. Выйдете из квартиры и пройдите в конец коридора. Затем сверните налево, и вы увидите конец одной семейной ссоры в квартире А305. Поговорите с женщиной, и она покажет вам шкаф в своей квартире, где лежит ружье ее мужа. Заберите подарок, а гостеприимную хозяйку Макс запрет в квартире до приезда полиции.



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

1. Лечебное кино

На одном из первых этапов Макс попадает на заброшенный склад, где ему необходимо спасти залож-

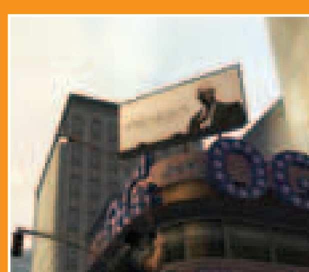


ницу. На первом этаже этого здания находится телевизор, по которому показывают небольшие рекламные ролики. Подойдите к нему и начните переключать каналы. Через какое-то время вы увидите рекламу фильма для взрослых «Max Heat». Не буду пересказывать вам его содержание, однако во время демонстрации этого ролика у Пэйна увеличивается уровень здоровья. Тот же эффект можно наблюдать во время рекламы водки. Интересно, почему бы это?

FREEDOM FIGHTERS

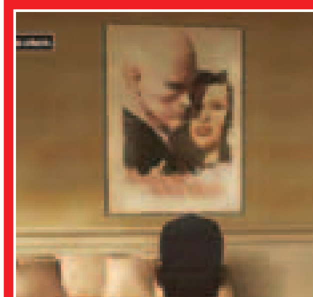
1. Рекламная кампания

Создатели игры Freedom Fighters очень любят одного из самых известных своих героев – наемного убийцу Хитмана, и поэтому в игре можно встретить несколько мест, где есть изображения этого сурового персонажа. На этапе, где вам надо помочь полицейским, обороняющимся от советских солдат, находится магазин. Взгляните на его крышу, где красуется плакат, рекламирующий мужскую одежду. Ну как, узнаете, кто является лицом фирмы?



2. Портрет друга

Еще одно изображение Хитмана находится в самом начале игры, в квартире, куда главный герой игры



приезжает чинить водопровод. Только здесь наемник изображен на плакате в компании некой дамы.

3. Вагон от разработчиков

В миссии, где вам необходимо взорвать мост, есть место, где стоит несколько железнодорожных вагонов. Несмотря на то, что все они выглядят практически одинаково, один немного отличается от остальных. На нем красуется эмблема компании-разработчика игры – Io Interactive, а сам вагон называется 47 united. Вам о чем-нибудь говорит число 47? Правильно, это позывной Хитмана.



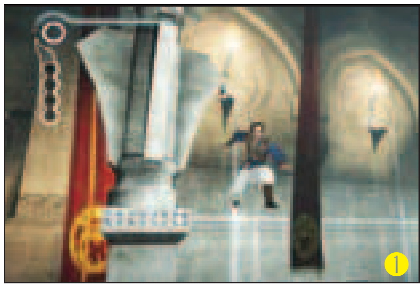


X BEYOND THE FRONTIER
Необъятная игровая вселенная
Многообразие сюжетных линий
Полная свобода действий
Более тысячи космических объектов
Потрясающие визуальные эффекты
Трехмерное звуковое сопровождение
X Эпизод I
По ту сторону границы
Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 166 МГц; 32 Мб RAM;
3-D видеокарта; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 233 МГц; 64 Мб RAM;
3-D видеокарта.
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-06-61, e-mail: support@media2000.ru
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ, и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
©2003 Egosoft. All rights reserved.
Новый диск

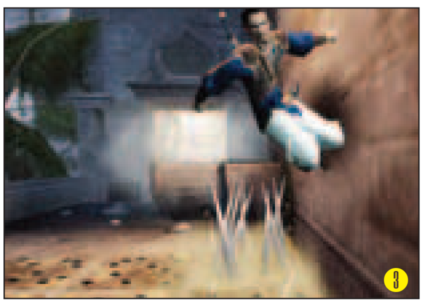
АНДРЕЙ ХАНДОЖКО A.K.A RED CAT_CHAOSMAN@YANDEX.RU

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Пески времени коварны и смертельно опасны. Каждому, кто имеет с ними дело, нужно быть предельно осторожным, чтобы не окончить преждевременно свой земной путь. Специально, чтобы этого не произошло, предлагаем вашему вниманию путеводитель по одному из главных хитов конца 2003 года — Prince of Persia: Sands of Time.









Но перед тем, как вы приступите к изучению данного материала, обращаем ваше внимание, что прохождение составлялось по PlayStation2-версии игры. Поэтому вполне вероятно, что владельцы других версий найдут какие-то отличия и время от времени будут вынуждены действовать самостоятельно.

В самом начале взбирайтесь на каменные блоки и, добравшись до верха, перепрыгивайте на другую сторону. Сверните направо и пробегите по стене, используя для этого комбинацию кнопок [R1]+[X]. Залп из катапульты разрушит мост, и вам надо будет перепрыгнуть через образовавшийся пролом. По стене переберитесь на деревянную платформу. Пройдя комнату, вы встретите первого охранника. (1)

Убейте его и двигайтесь дальше. Поднимитесь наверх и, расправившись с очередной парой охранников, сворачивайте в комнату слева от вас. Здесь вы увидите небольшой бассейн, войдя в который можно восстановить здоровье. Теперь спускайтесь по выступам вниз. Мост на вашем пути будет разрушен – есть от чего полезть на стену. Добравшись в два приема до лестницы, поднимайтесь наверх. В комнате с бассейном заберитесь наверх. Чтобы обойти голову, загораживающую вам дорогу, необходимо повиснуть на выступе и, цепляясь за него, миновать препятствие поверху. (2)

Не отпуская рук, двигайтесь влево до большой дыры, пробитой катапультой. Пролезайте в дыру: трое охранников, которые вас поджидают, уже не должны представлять особой угрозы. В любом случае, если вы ранены, неподалеку находится фонтан, где можно восстановить силы. Взбирайтесь по колонне наверх и перепрыгивайте на другую колонну справа от вас, а с нее на следующую, самую высокую. Затем прыгайте на ближайший уступ. Идите в коридор, который скрыт занавесом – в нем можно сохраниться.

THE MAHARAJAH'S TREASURE VAULTS

Пробежав по стене слева, вы окажетесь на другой стороне. Затем снова взбирайтесь на стену (на этот раз правую) и прыгайте на противоположный край обрыва. В комнате, пробежав влево вдоль стены, прыгайте с одной стороны на другую, чтобы забраться наверх. В следующей локации вашей целью будет получение Кинжала Времени (Dagger of Time). Двигайтесь направо и перебирайтесь на платформу, с которой вы сможете увидеть Кинжал (но достать его пока не получится). (3)

По платформам можно попасть в коридор, где, спустившись вниз и преодолев три ловушки с шипами, нужно бежать вдоль стены направо. Здесь, забравшись на выступ, перепрыгивайте дальше, пока не появятся две новые ловушки. Миновав их, двигайтесь влево и взбирайтесь на очередной выступ. Вы окажетесь в огромном помещении. Спускайтесь вниз как можно осторожнее, ведь многие выступы обрушиваются, как только нога принца касается их. Когда вы окажитесь внизу, предстоит серия прыжков с колонны на колонну. Оказавшись на пятой из них, слезайте вниз. Кинжал находится совсем близко, но все равно, чтобы добраться до него, придется совершить еще несколько прыжков. Главное – очень скоро Кинжал Времени окажется в ваших руках! (4)

После просмотра заставки придется поторопиться – хранилище начинает рушиться! Бегите в комнату справа от вас, а затем – в коридор, заполненный шипами. Избежав ловушек, забирайтесь по выступам наверх. Выходите из комнаты. Здесь вас ожидает новая заставка и первый поединок с песчаными тварями (Sand Creatures). После этого снова можно сохраниться.

THE SANDS OF TIME UNLEASHED

Итак, вы во дворце, в котором все, кроме вас и одной девушки, стали песчаными созданиями, а значит, вашими врагами. Следуйте за девушкой. Когда дорогу завалит щебнем, сверните в комнату справа от вас. Снова прыгайте (шкаф рядом с кроватью послужит вам трамплином) и вы окажитесь в коридоре. Взбирайтесь на камни позади вас, чтобы заполучить Sand Field. После этого необходимо попасть (прыжками, разумеется) в следующую комнату. Одолев целую компанию песчаных созданий, идите к очередной точке сохранения.

«HAD I REALLY SEEN HER?»

Сохранившись, бегите прямо, уничтожая мечом возникающие на пути препятствия. Возьмите следующий Sand Field и забирайтесь на платформу, расположенную неподалеку от вас. Вы окажетесь в помещении, где валяется множество камней. Спускайтесь вниз и идите в огромный пролом справа. (5)

Вы увидите новый фонтан, который способен продлевать жизнь. Пролом, через который вы попали сюда, исчезнет, так что придется спускаться по выступам. С помощью каменных блоков (ни в коем случае не прыгайте вниз) вы попадете в новый коридор, после чего познакомитесь с Фарой (Farah), принцессой этих земель. Далее предстоит бой со стайкой гигантских скарабеев. Будьте внимательны – эти насекомые не имеют отношения к песчаным созданиям, так что использовать Dagger of Time в данном случае бессмысленно. После победы вернитесь обратно в коридор и идите в левую комнату. (6)

Перебравшись на соседнюю платформу, выходите на балкон и по левой стене переходите на другую сто-

рону. Снова колонны, уступы и схватка с жуками. Взяв очередной Sand Field, двигайтесь направо. Ваша задача – с помощью колонн, уступов и турникетов перебраться на следующую платформу, а с нее еще на одну. От жуков и песчаников, появляющихся время от времени, придется избавляться. Пополните свои силы у фонтана и возьмите еще один Sand Field. Сохранитесь, а затем отодвиньте шкаф, чтобы открыть скрытый за ним коридор.

A SECRET PASSAGE

Преодолейте утыканный шипами провал, чтобы активировать рычаг. В следующей комнате идите вдоль правой стены. Перебравшись на противоположную сторону моста, возьмите ящик и поставьте его на рычаг, активирующий ворота. В следующей комнате потяните рычаг справа от вас. Как можно быстрее перебегайте мост. Охранник даст вам инструкции, как обращаться с механизмом, находящимся перед вами, чтобы активировать защитную систему дворца. (7)

Один из рычагов регулирует высоту, второй позволяет вращать машину. Вам предстоит решить головоломку, поместив, используя машину, каждую ось Лунной Фазы на свое место. Подсказка: начать надо с Full Moon (полная луна), затем перейти к New Moon (без знака), далее Gibbius Moon (половина луны) и, наконец, Crescent Moon (месяц). Когда загадка будет решена, переходите появившийся мост и взбирайтесь вверх по лестнице. Убейте двух песчаников и сохранитесь.

THE PALACE'S DEFENSE SYSTEM

Будьте внимательны с шипами – одно резкое движение, и вы труп. В следующей комнате нажмите рычаг, это задействует все ловушки во дворце (самое время поблагодарить охранника-советчика) и ворота в противоположном конце комнаты. (8)

Поторопитесь – ворота очень скоро закроются. Чтобы успеть, придется попрыгать, чтобы не напороться на иголки. Во внутреннем дворе уничтожьте группу песчаников и сохранитесь.

A BOOBY-TRAPPED COURTYARD

Подлечившись в расположенном поблизости фонтане, активируйте встроенную в стену кнопку (для этого достаточно взбежать на стену). Влезайте на появившуюся из земли платформу, а с нее прыгайте на турникет. Будьте осторожны – на одном из уступов появится новая ловушка – вращающийся меч. (9)

Пройти его можно, либо перекатившись под лезвиями, либо пробежав по стене. В следующей комнате не пропустите фонтан, продлевающий жизнь. Будьте осторожны и просчитывайте каждый свой шаг – эти места так и кишат ловушками. К тому же вам часто придется прыгать с уступа на уступ, рискуя сорваться. Проходите в следующие ворота, предварительно открыв их с помощью кнопки на ближайшей платформе. Вы снова во дворце. Нажмите рычаг – это откроет ворота и активирует очередную порцию ловушек, так что снова придется побегать по стенам. Как обычно, ворота очень скоро закроются. Вы увидите Фару, атакованную песчаными созданиями – одно из них, между прочим, отец Принца. (10)

Не стойте столбом, помогите девушке. Противников будет много – околдованный султан об этом позаботится. Будьте внимательны – красный лук в правом углу экрана показывает здоровье Фары, девушка не должна погибнуть! Когда поток монстров иссякнет, можно атаковать султана. После битвы сохранитесь и, посмотрев заставку, идите дальше.

«I'LL TRY TO FIND A WAY IN»

Теперь вам придется искать путь, ведущий назад во дворец. Поднимайтесь по лестнице и, взяв Sand Field, идите к воротам. Выступы, на которые вы будете прыгать, обваливаются, но не волнуйтесь – приземление будет безболезненным. Чтобы открыть ворота, спрыгните с маленькой деревянной крыши и поверните рычаг по часовой стрелке. (11)

Разбейте бочки, стоящие у вас на пути, и уничтожьте появившихся врагов. Взяв Sand Field, сохранитесь и проходите в ворота.

CLIMBING THE TOWER

Прыжки и ловушки, ловушки и прыжки – жизни особ королевской крови точно не позавидуешь. Подкрепите здоровье из очередного фонтана, после чего взберитесь по лестнице. Дорогу к следующим воротам преграждают лезвия, скрытые в стенах. Принц встретит Фару, после чего сможет открыть ворота, нажав на кнопку. Что дальше? Фара увидит трещину в стене, просочившись через которую, она сможет нажать другую кнопку и дать Принцу возможность пройти дальше. Теперь необходимо спуститься на дно высокой комнаты – вы сейчас на самом верху. Активируйте мосты, чтобы добраться до нужных рычагов. Здесь вам придется пробежаться по стенам, как всегда, внимательно следя за ловушками. (12)

Когда встретитесь с Фарой, спускайтесь еще ниже и уничтожьте всех песчаников. Переключатели внизу активируют платформу, на которой вы можете подняться обратно наверх. Зачем это нужно? Ответ напрашивается сам собой: рычаг, открывающий ворота, находится наверху. Чтобы держать переключатели в нажатом состоянии, воспользуйтесь ящиками, стоящими поблизости.

THE WAREHOUSE

Сохранитесь, а потом забирайтесь на верхнюю платформу и открывайте ворота. Пройдя через них, заберитесь на гору ящиков справа от вас – здесь вы найдете Sand Field. Вместе с Фарой идите вперед – вы вновь окажетесь за пределами дворца. Уничтожив нескольких противников, сохранитесь.

THE SULTAN'S ZOO

Теперь вам нужно найти путь в зоопарк султана. Забравшись на кокосовую пальму, прыгайте на камни повыше. Затем, после короткой пробежки, перепрыгните на вытянутую ветвь, а оттуда – прямиком к воротам зоопарка. Берегитесь птиц! (13)

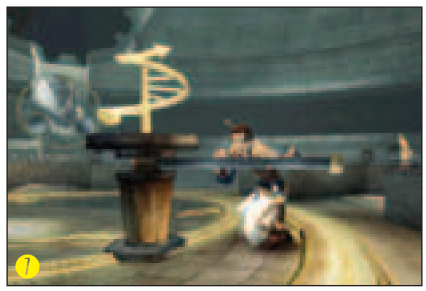
В маленькой комнате с ящиком обнаружится очередная расщелина в стене. Фара не замедлит пролезть в нее, чтобы нажать на кнопку и таким образом открыть дорогу в королевскую гробницу (Royal Menagerie). Новая череда головокружительных прыжков – и вы обнаружите дыру в клетке: теперь понятно, как птицам удалось выбраться наружу. Выбравшись на крышу клетки, поверните рычаг, открывающий ворота. Спрыгивайте к save point'у и сохраняйтесь.

ATOP A BIRD'S CAGE

Спуститесь по выступам направо, а затем, с помощью турникетов, спрыгивайте к воротам. Не торопитесь идти дальше в одиночку, дож-









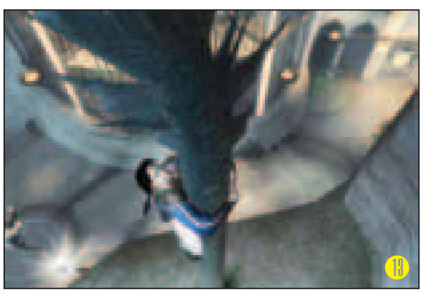


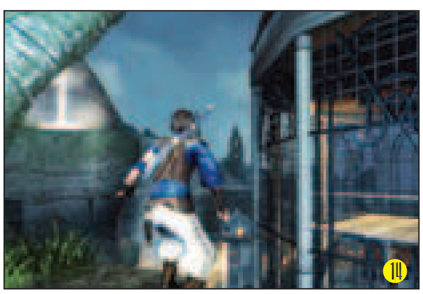
АНДРЕЙ ХАНДОЖКО A.K.A RED CAT_CHAOSMAN@YANDEX.RU











дитесь Фару. Взбегите на стену с нарисованным на ней символом и активируйте кнопку. (14)
Сыгнорировав появившуюся лестницу, продолжайте идти дальше. Коридор, в который вы вскоре попадете, имеет развилку. Вам нужен левый проход: взберитесь на камни и по стене добегите до рычага (ориентируйтесь на золотой символ на стене). Взяв Sand Field и отодвинув ящик, вы позволите Фаре нажать еще одну кнопку, которая открывает ворота в правом проходе. Разбейте бочки и нажмите рычаг – активизируется несколько ловушек. Миновав их, бегите в ворота. Теперь вы во внутренней части зоопарка. Самое время сохраниться.

CLIFFS AND WATERFALL

Возвращайтесь к Фаре, а затем бегите налево, до платформы с кокосовой пальмой. Забравшись на нее, перебирайтесь на соседнее дерево, а потом на ближайший выступ. Здесь вас атакуют две птицы – разделайтесь с ними. Дальше по стене доберитесь до ближайших выступов, а оттуда снова на дерево. (15)
Теперь ваша цель – уступ с небольшим водопадом (который вполне подходит для пополнения сил). Будьте осторожны и не пропустите очередную атаку птиц. Доберитесь до моста, с которого рукой подать до рычага, открывающего следующие ворота, около которых вас уже поджидает Фара. За воротами предстоит небольшая разборка со скарабеями, после чего можно спокойно двигаться дальше. Вскоре вы доберетесь до фонтана, а заодно и до следующей партии жуков. Пробежав дальше по коридору, вы наткнетесь на дыру в стене: за ней вас ждут многочисленные песчаники, так что вам не избежать ожесточенной схватки. Сохранитесь и поднимайтесь по лестнице.

THE BATHS

Нажмите кнопку, чтобы открыть ворота. Поставьте на кнопку ближайший ящик, иначе ворота быстро закроются. Не пропустите расщелину в стене. В следующей комнате полным-полно шипов и уступов, так что придется как следует попрыгать, чтобы не уколоться и не сорваться. (16)
В большой ванной комнате, разделавшись с бандой песчаников, возьмите новый меч (любопытно, кому он понадобился для омовения?). Сохранитесь и идите дальше.

«THERE'S SOMETHING GLOWING UP THERE»

Подвиньте статую, чтобы придавить ею кнопку слева. Кнопку справа придется нажимать самостоятельно – и сломя голову мчаться в открывшиеся ворота, долго они ждать вас не будут. Поверните рычаг, чтобы откачать воду. Теперь выходите из комнаты и идите в левую часть большой ванной комнаты. Воспользуйтесь поваленным столбом, чтобы разбежаться и, оттолкнувшись от стены, влезть на очередной выступ. (17)
Перепрыгивая с турникета на турникет, доберитесь до рычага, открывающего деревянную дверь-ловушку. Спускайтесь и в правой части помещения нажмите еще один рычаг. Теперь поднимайтесь на выступ, и с помощью двух турникетов (третий находится слишком далеко – все равно не достать), перебирайтесь на колонну, а с нее – еще на одну. Со второй колонны вы как раз сможете достать до третьего по счету турникета, а потом до рычага, который окончательно откроет дверь. Обратите внимание на расщелину поблизости – вы к ней еще вернетесь.
Столкните в образовавшийся проем каменный блок и возвращайтесь назад к тому месту, где вы сохранялись. Теперь столкните каменный блок на один этаж вниз, и воспользуйтесь им, как подставкой, чтобы забраться на лестницу. Спускайтесь через небольшое отверстие, и с помощью колонны допрыгните до ближайших к ней выступов. Минуйте ворота и двигайтесь направо. (18)
Когда выступ обрушится, цепляйтесь за другой. Добравшись до платформ, а оттуда – до следующей комнаты, разбейте бочки на своем пути. Осторожнее – здесь ловушка, вращающийся нож, пройти который можно, перекатившись под ним. Уничтожьте появившихся песчаников и быстро сохранитесь.

ABOVE THE BATHS

Двигайтесь по ступенькам наверх и на балконе подвиньте шкаф, чтобы добраться до турникета. Перепрыгивайте на колонну, возвышающуюся посередине центральной ванны. Затем, совершите серию прыжков с колонны на колонну, и по турникетам доберитесь до балкона. Возьмите новый меч: он позволит разбивать препятствия, которые были вам не по силам раньше. Разбейте заваленную дверь неподалеку и спускайтесь по лестнице. Увидев расщелину в стене, воспользуйтесь новым мечом, чтобы добраться до фонтана, продлевающего жизнь. Идите к расщелине, которую вы видели раньше (рядом с рычагом, отвечающим за дверь-ловушку). Теперь, с помощью всего нескольких ударов вы легко сможете расширить ее. Спускайтесь вниз по открывшейся лестнице. Подвиньте плиту на квадратную платформу так, чтобы с ее помощью можно было, пробежав по стене, добраться до турникетов. Оттуда рукой подать до платформы, прыгнув с которой, можно уцепиться за выступ. Не отпускайте рук, а затем, когда достигните мнимого тупика, забирайтесь выше, отталкиваясь от стен. Доберитесь до платформы, где можно взять еще один Sand Field. С нее спускайтесь вниз на едва заметный выступ и прыгайте на следующую платформу, расположенную справа. (19)
С нее довольно легко попасть к воротам. В следующей комнате можно заметить, что одна из стен несколько отличается по цвету от остальных. Разбейте ее, чтобы заполучить бонус – оригинальную Prince of Persia (ветераны смахивают скупую слезу). Да, не забудьте во второй раз повернуть рычаг, открывающий ворота! Сохранитесь (особенно, если вы решили предаться на некоторое время ностальгии).

A LONG BURIED SECRET

Одолев нескольких скарабеев, отодвиньте ящик, чтобы найти скрытую за ним трещину. Фара пролезет


ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ СТРАТЕГИИ 2003 ГОДА
DISCIPLES II
ВОССТАНИЕ ЭЛЬФОВ
– «Лучший из всех вышедших аддонов к игре».
Журнал «Игромания»

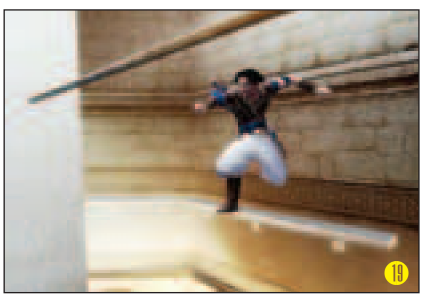
АНДРЕЙ ХАНДОЖКО A.K.A RED CAT_CHAOSMAN@YANDEX.RU











в нее и активирует новый механизм – из стены появится несколько платформ. Перепрыгивая с платформы на платформу, доберитесь до лестницы и, расправившись с компанией песчаников, сохранитесь.

DAYBREAK

Разбейте мечом расщелину в стене в правом углу комнаты. Пополните, если нужно, свои силы в стоящем поблизости фонтане, и идите прямиком к воротам. Чтобы добраться до кнопки, разбейте бочки. (20)

Проходите через ворота. Здесь вам предстоит довольно трудная схватка, но, учитывая накопленный опыт, в победе вряд ли стоит сомневаться.

A SOLDIER'S MESS HALL

Идите вниз по лестнице и забирайтесь на камни (неподалеку от фонтана). Добравшись до самого верха по стене, хватайтесь за перекладины, а с них прыгайте на ближайший выступ. Не забыв по пути взять очередной Sand Field, по стене добегите до кнопки и ворот, через которые вы выберитесь на улицу. Ваша цель – опустить разводной мост и перейти на другую сторону. Для этого идите налево и по турникетам забирайтесь на крышу. Будьте очень осторожны, здесь повсюду шипы. Избегайте ловушек, чтобы добраться до символа и очередного рычага, открывающего ворота. Спускайтесь по лестнице, пока не увидите новый символ и рычаг. Прыгните, чтобы достать до рычага – это активирует лестницу, и позволит Фаре подняться наверх. (21)

Подойдите к слегка приоткрытым воротам. Принц для них слишком толст, а вот Фара без труда сможет пролезть в проем и открыть ворота. Идите вниз к разводному мосту. Появятся новые противники, так что придется как следует подраться. Если вас ранили, фонтан поблизости очень пригодится. Закончив суд и расправу, сохранитесь.

THE DRAWBRIDGE

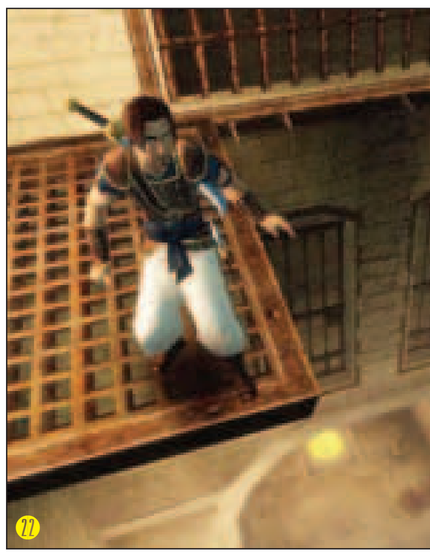
Идите в комнату слева от вас и поверните рычаг, чтобы открыть ворота. После этого поднимайтесь по лестнице. Не обращайте внимания на попавшуюся по дороге кнопку – она сейчас бесполезна. Вместо этого по турникетам перебирайтесь на





платформу с другой кнопкой, которая заставит повернуться мост в центре. Фара потянет за рычаг со своей стороны, и мост повернется еще раз. Затем девушка попросит вас активировать рычаг, расположенный наверху – не стоит ей отказывать. Выполнив просьбу, прыгайте на мост, а затем, разбежавшись, прыгайте обратно, чтобы добраться до отверстия в стене. (22)

С помощью турникета доберитесь до следующей комнаты, где нужно потянуть другой рычаг. Переходите на мост и, когда он развернется влево, перепрыгивайте на выступ. Затем идите к левой стороне ворот и прыгайте к рычагу. Появится лестница, поднявшись по которой, Фара снова сможет присоединиться к Принцу. С правой стороны ворот



есть небольшое отверстие, в которое Фара сможет пролезть и открыть для вас ворота. Пройдя через них, вы увидите мост; одновременно вас атакуют птицы. Не обращая на них внимания, бегите через мост. Когда он обрушится, птицы погибнут без всякой видимой причины. Сохранитесь. ■

Продолжение следует...

КАМЕНЬ ПРЕТКНОВЕНИЯ

Главная сложность Prince of Persia: Sands of Time совсем не противники, побеждать которых не слишком трудно, а многочисленные головоломки, часто требующие от вас повышенной мозговой активности. Поэтому каждому, кто решил пройти Prince of Persia: Sands Of Time до конца, полезно будет помнить несколько правил.

1. Сохраняйтесь при каждом удобном случае. В игре существует масса ситуаций, когда что-то может не получиться с первого раза, и придется начинать все с начала.

2. В игре нет НИ ОДНОЙ безвыходной ситуации! Следовательно, если вы не можете куда-то пройти/допрыгнуть или что-то взять, это означает что есть два варианта — либо вам просто еще рано это делать, либо вы не все попробовали.

3. В вашем распоряжении очень внушительный арсенал самых разных движений и приемов: не ленитесь освоить каждый из них в совершенстве. Доказано на практике — в PoP нет ни одного БЕСПОЛЕЗНОГО приема, а значит рано или поздно придется воспользоваться ими всеми.

4. Не пренебрегайте безопасностью Фары, в тех случаях, когда она составляет вам компанию. Гибель принцессы приведет к мгновенному Game Over — вам ведь этого не хочется, верно?


HOMEPLANET
"ИГРА С ОГНЕМ"
"В предыдущей версии соотношение сил игрок–AI равнялось 1:10. С выходом add–on'a все повернётся самым неприятным образом. Два корабля противника способны вышибить дух из аса Homeplanet!"
– PC Игры (№1)







АНДРЕЙ ХАНДОЖКО A.K.A. RED CAT_CHAOSMAN@YANDEX.RU

(Окончание. Начало см. СИ № 23)

DARK CHRONICLE

Половина пути позади, но впереди вас ждут самые опасные приключения. Итак, вы прибываете к Mt. Gundor.

ГЛАВА 5. CONFLICT OF THE PAST & FUTURE

Перед тем как пускаться во все тяжкие, обратите внимание, что ассортимент товаров в магазинах существенно расширился и заметно изменился. Не жалейте деньги на Cheese. Это лекарственное средство намного эффективнее Bread, да и пользоваться им вам придется куда чаще.



Идите в местечко под названием Heim Rada, где вас уже поджидает боевой корабль Гаспарда, Death Ark. Сражаться с ним сейчас, правда, не придется, но сложностей и так хватает. Постоянные извержения вулкана, обрушивающие на землю настоящий огненный дождь, очень затрудняют любое строительство. А это сейчас совсем некстати, ведь вам предстоит восстановление Gundorara Workshop's Origin Point. Но не отчаивайтесь. Обязательно сохранитесь (save point находится в самом конце станции) и отправляйтесь в очередной лабиринт, после чего проходите через временной портал.



BATTLE WITH GRIFFON'S ARMY

■ *Противники*: Rifle Wolf, Stick Joe, Griffon Soldier, Wind Gundron, Thunder Gundron, Steam Kotore, Steam Tore, Holy Gundron, Fire Gundron, Steam Goyone, Savage Ram, Mimic, Savage Ram, Burger, Magmaoff, Bomberhead, King Mimic, Ice Gundron, Lava Bat, Lava Golem, Alexander, Chimera, Lava Runner, Ultrasonic Robo, Bone Lord, Fire Dragon

■ *Ключи*: Magma Rock, Stone «T», Rope, White Wind Vase

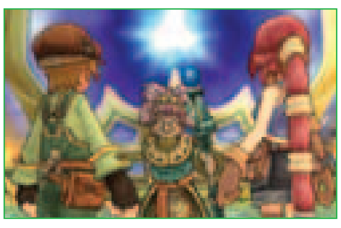
■ *Совет*: будьте готовы к тяжелым боям. Большинство противников вам не знакомы, и многие из них (Magmaoff, Lava Bat, Lava Golem) принадлежат к стихии огня, а Griffon Soldiers большие умельцы по части весьма впечатляющих комбо-атак. Второй уровень запечатан красной печатью (Red Seal), а на четвертом вас ждет развилка в виде двух выходов — Star и Sun. Правда, первоначально открыт только второй, пройдя через который и миновав еще несколько уровней, вы наконец доберетесь до Mount Gundor Peak. Здесь обнаружится, что источником огненного дождя, обрушивающегося на окрестности, является вовсе не сама гора, а огромное сооружение Fire Squall (его, кстати, нужно сфотографировать). Чтобы избавиться от этой штуковины, придется опять обратиться к Georama.

Строить придется долго и много, главное — не тратить время на различные легковоспламеняющиеся объекты. На данном этапе они все равно будут уничтожены.



Закончив сеанс строительства, отправляйтесь в будущее — к Gundorara Workshop. Обратите внимание на ворота телепортера. Он может отправить вас в разные части гигантской мастерской. Найдите Workshop Elevator, чтобы попасть на второй этаж. Проверьте сундуки и обязательно возьмите у субъекта по имени Garek предмет Time Bobm.

Сделав все необходимое, возвращайтесь в настоящее, сохраняйтесь и идите обратно на Mount Gundor Peak. У входа в Fire Squall поставьте приобретенную заранее Time Bobm. После заставки вы увидите, как Моника вступит в бой с Гаспардом, а Максу придется иметь дело с вездесущим кораблем этого злодея — Death Ark.



БОСС: Flying Battleship Death Ark

Начав бой, сфотографируйте корабль в любой момент схватки. Пистолет Макса бесполезен, так что придется пересесть в уютную кабину Стива и положиться на пушки верного робота (например, Barel Cannon или ее улучшенную версию). У корабля в арсенале две атаки: cannon balls и machine fire. Первая сносит больше хитпойнтов, но от нее легче увернуться, вторая, к счастью, не столь болезненна, но избежать ее крайне трудно. Еще одна трудность заключается в следующем: чтобы попасть в Death Ark, нужно дождаться, пока корабль приблизится к вам. Сделать это достаточно непросто, но придется постараться. Выиграв схватку, смотрите заставку (эх Моника, Моника) и проходите через каменные ворота.

Теперь вы можете рассчитывать только на



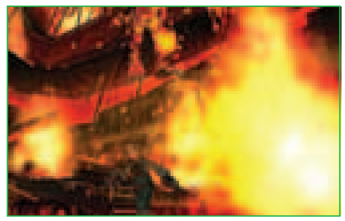
Макса, так что не рискуйте понапрасну. Определив местоположение упавшего Death Ark, идите туда, попутно избавляясь от новых противников (особое внимание обращайте на Red Dragons). Зачистив семнадцатый уровень, идите в Heim Rada. Вновь настало время для Georama.

■ *Подсказка*: для успешного завершения этого сеанса вам требуется заработать 100 Culture Points и поселить в одном из домов Джеральда (Gerald), который сейчас находится в своем доме в Palm Brinks. Через некоторое время вы получите сообщение о том, что в будущем происходят какие-то изменения. Пора возвращаться в Gundorara Workshop. В control room поговорите с Галеном (Galen). Он даст Максу легендарный Fire Horn, который поможет беспрепятственно пересекать потоки лавы. Внимательно обыщите окрестности, чтобы постараться не пропустить ни одного предмета. Используйте Fire Horn около широкого потока лавы. Это откроет Lava Road, которую вам необходимо сфотографировать. Вскоре вы доберетесь до упавшего Death Ark (еще одна фотография) и вновь встретитесь лицом к лицу с Гаспардом.

■ *БОСС*: Dark Asassin Gaspard

В арсенале Гаспарда появились новые атаки, и некоторые из них, к примеру lightning strike, чрезвычайно опасны. Вам наверняка пригодится запас Cheese (надеюсь, вы о нем позаботились). Не забывайте использовать charged-атаки. Как только Гаспард упадет на землю, это заметно сократит продолжительность схватки. Потерпев поражение, Гаспард превратится в жуткого монстра, и бой закипит с новой силой.

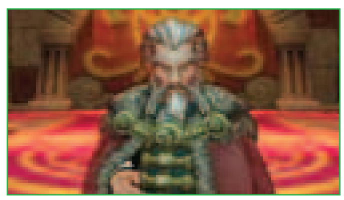
■ *БОСС*: Flame Demon Monster Gaspard



Сфотографируйте тварь, в которую превратится Гаспард. Как понятно из имени босса, большинство его атак имеют прямое отношение к огню. В этом раунде лучше всего положиться на Стива и его Nova Cannon, ведь атаки Макса и его пистолет принесут куда меньше пользы.

Возвращайтесь в будущее и отправляйтесь в Gundorara Workshop. Посмотрите заставку, в которой Макс и Моника получат Holy Daedalus Blade — оружие отца Моники, короля Рэйбрандта (King Raybrandt). Сфотографируйте снаружи Paznos и как следует проверьте все магазины. Вам нужны новые детали для Стива, оружие и, конечно же, самые разные лекарства.

На Workshop Elevator поднимитесь до



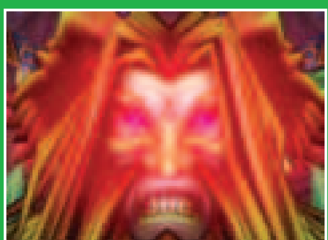
третьего этажа. Найдите устройство для перемещения (transmitting device) и с его помощью отправляйтесь на Pazno's bridge. Поговорите с Галеном. Вы получите в свое распоряжение Paznos, который поможет людям будущего отразить атаки Императора Гриффона. После этого необходимо отправиться в Veniccio и в Luna Lab получить артефакт Ixion, на котором можно переместиться на десять тысяч лет в прошлое. Совершив такое путешествие, вы окажетесь около резиденции Грифона — Moon Flower Palace. Самое время сохраниться.

ГЛАВА 6. WHEN THE TWO ERAS COLLIDE

Прежде чем зайти во дворец, сфотографируйте Ixion. Затем, пройдя через сад и ворота, вы предстанете перед самим Императором.

■ *БОСС*: Imperor Griffon

Сфотографируйте Гриффона в его первоначальной форме. В отличие от последней схватки, пушки Стива абсолютно бесполезны, так что используйте только Макса или Монику. Помимо различных атак, в арсенале Гриффона есть заклинание, позволяющее ему летать и оказываться вне досягаемости большинства ваших атак. Как только у босса останется чуть меньше половины хит-поинтов, поединок прервется чередой заставок, после чего Гриффон с помощью трех магических камней (Sun, Earth и Moon) превратится в гигантского крылатого монстра.



Уцелеть вам удастся только благодаря фирбитам (помните этих небольших существ?) и Осмонду (Osmond), пилотирующему Ixion. С ними вы отправитесь в пустынное местечко под названием Kazarov Stonehenge, по прибытии в которое получите задание отыскать четыре камня земных стихий: Earth, Wind, Water и Fire. Поместив их на Stonehenge's altar, можно сформировать Chrono Union и с его помощью переместить Paznos в настоящее. Чтобы собрать все камни, придется отправиться в уже знакомые вам места.

Камень	Местоположение
Earth Gem	Rainbow Butterfly Woods (Sindain)
Wind Gem	Starlight Canyon (Balance Valley)
Water Gem	Ocean's Roar Cave Coast)
Fire Gem	Mount Gundor (Heim Rada)

Внимание! Хотя вы везде уже побывали, для каждого из этих этапов снова потребуются ключи. Это Fairy Saw и Slash Branch для Rainbow Butterfly Woods, Giant Meat для Starlight Canyon, Luna Stone и Luna Stone Piece для Ocean's Roar Cave, и, наконец, Magma Rock, Stone «T», Rope и White Wind Vase — для Mount Gundor. Также вам потребуется Star Key (можно взять у Elena), чтобы открыть Star Exits. Перед тем, как отправляться на поиски, сфотографируйте алтарь.

ПОЛУЧЕНИЕ EARTH GEM (RAINBOW BUTTERFLY WOODS)



■ *БОСС*: Guardian of Ancient Treasure Trentos

Этот босс легко отправляется в лучший из миров, если до этого вы позаботились оснастить Стива Propellor Legs. Без использования Nova Cannon тоже никак не обойтись. Уничтожив стража, сфотографируйте алтарь и забирайте камень.

ПОЛУЧЕНИЕ WIND GEM (STARLIGHT CANYON)

■ *БОСС*: Guardian of Ancient Treasure Lapis Garter

По сложности следующий босс не слишком отличается от предыдущего. Снова используйте Стива и после скоротечной битвы забирайте Wind Gem.

ПОЛУЧЕНИЕ WATER GEM (OCEAN'S ROAR CAVE)

■ *БОСС*: Guardian of Ancient Treasure Sea Dragon

Босс очень похож на рядовых монстров, которые встречались вам прежде: Sea Serpent и Killer Snake. В числе его способностей — умение уворачиваться от ваших атак, прячась под землю. Кроме того, Sea Dragon может отравить вас ударом своего хвоста, так что будьте очень внимательны. Тактику в этой схватке можно использовать ту же, что и в двух предыдущих сражениях.

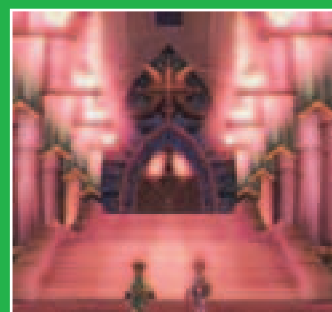
ПОЛУЧЕНИЕ FIRE GEM (MOUNT GUNDOR)

Заполучить Fire Gem несколько сложнее, чем предыдущие камни, в основном из-за более сильных монстров, обитающих вокруг Mount Gundor.

■ *БОСС*: Guardian of Ancient Treasure Inferno

Этот босс вооружен мечом и вполне способен доставить неприятности своими стремительными и трудно отразимыми атаками. Стив и его арсенал — лучший выбор для этого поединка.

Теперь, когда все четыре камня у вас в



руках, пора возвращаться в Kaznov Stonehenge. Поместите каждый из камней на алтарь, и вы снова получите доступ в Moon Flower Palace.

Сфотографируйте Paznos в их новой форме и приступайте к седьмой главе.

ГЛАВА 7. PALACE OF FLOWERS

Ну что ж, история Dark Chronicle потихоньку подходит к концу, но впереди вас ждут решающие сражения. На остановке Moon Flower Palace вы найдете Ixion. У входа во дворец вас встретит жутко таинственная особа — принцесса Александра (Princess Alexandra), которая заявит, что она является настоящей владелицей дворца. Заодно дама поведает вам, что настоящее имя Грифона — Сириус и на самом деле он добрый и пушистый. Только вот чтобы он вновь стал таким, придется как следует потрудиться и восстановить первоначальный облик Moon Flower Palace.

Все постройки в режиме Georama нужно производить в дворцовом саду (garden yard). Обратите внимание на картины,



висящие на стенах в фойе дворца. На них подробно изображено, что именно и как нужно строить. Как обычно, вам не обойтись без длительной экспедиции в подземелье.

MOON FLOWER PALACE DUNGEON

■ *Противники*: Bundy, Count Balloon, Castle Eater, Silver Gear, Spade, Club, Heart, Diamond, Joker, Evil Performer, Mimic, Crow Priest, Fire Drake, Rock Taster, Guardia, Stormy, Moon Goyone, Ice Drake, Miss Gourgon, Rock Taster, Moonflowephant, Skull Chief, King Mimic, Rain Ghost, Thunder Ghost, Storm Ghost, Leogriff, Vanguard Mk 2, Moon Joe, Toy Rock, Cross Knight, Clock

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО A.K.A. RED CAT_CHAOSMAN@YANDEX.RU

Knight, Thunder Spirit, Leech, Lancer, Earth Dragon, Evil Nail.

■ *Ключи*: Queen's Watering Pot, Moon Clock Handle

■ *Совет*: это одно из самых больших и сложных подземелий в игре, что совсем не удивительно: седьмая глава — последняя в основном квесте Dark Chronicle. Так что как следует подготовьтесь, ведь многие монстры, населяющие Moon Flower Palace Dungeon, очень опасные противники, не говоря уж о боссах.



Постарайтесь как можно лучше прокачать персонажей и их оружие на верхних ярусах подземелья. Позже это будет отнимать слишком много времени и сил. Некоторые участки подземелья запечатаны: будьте готовы к тому, что у вас под рукой не всегда будут оба основных персонажа и их магия. Поднявшись на двенадцатый уровень, вы увидите заставку о Сириусе и Александре. После нее вам нужно будет взять Flower of the Sun (лежит на Sun Table). Миновав еще с десяток этапов, вы окажетесь в комнате Александры. Чтобы выйти из нее, необходимо поставить взятый ранее цветок в вазу на столе. Теперь, когда большая часть подземелья позади, прервитесь на сеанс Georama и восстановите первоначальный облик Moon Flower Palace. Если вы выполните все условия Georama, то получите два самых редких камня в игре — Sun Stone и Moon Stone.

Двадцать шестой этап подземелья станет последним перед схваткой с Гриффоном, поэтому после его завершения как следует отремонтируйте Стива и экипируйте всю вашу команду. Сохраните игру — теперь до самого конца сохраняться вы уже не сможете.

■ *БОСС*: Master of Darkness Emperor Griffon

Бой с Гриффоном можно условно разделить на три части. В первой части вам придется сражаться против Гриффона и помогающих ему трех Atlamillias, которые стреляют лазерными лучами. В этом раунде лучше всего использовать Стива — реже придется использовать лечение. Когда Atlamillias будут уничтожены, а вы выбьете из Гриффона половину хит-пойнтов, Темный Император пойдет в рукопашную, используя свои крылья как огромные мечи. Стив в этой ситуации совершенно бесполезен, так что придется переключаться на Макса или Монику. Когда у Гриффона останется примерно четверть здоровья, он начнет использо-



вать мощные огненные атаки, от которых весьма трудно увернуться и которые к тому же наводят на ваших бойцов Stop-status.

Потерпев поражение, Гриффон вновь станет Сириусом, и выяснится, что на самом деле он был всего лишь игрушкой в чужих руках. Самое время разобраться с первоисточником всех бед — Dark Element. Для этого вам надо переместиться в Dream Spiral. Однако прежде чем добраться до последнего врага, придется еще изрядно попотеть, громя его верную стражу: чудовищного Dream-Shredding Fang Mammo, хранителя снов Nightmare, очередного, на этот раз Черного, дракона, а также слугу снов Uther и мечи-близнецы Gaja Ein & Gaja Zwei. Только после этого вы встретитесь с последним, ну или почти последним, боссом Dark Chronicle.

■ *FINAL BOSS*: Evil made flesh Dark Element

Сфотографируйте падающую на заднем плане луну. Обратите внимание на то, что одержать победу необходимо за пятиминутный отрезок времени. Самые слабые атаки Dark Element отнимают у персонажей примерно полсотни хит-поинтов, самые сильные — убивают сразу. Чтобы хоть на что-то рассчитывать в этой мясорубке, показатель Attack, как у Макса, так и у Моники должен быть не ниже 300. Периодически магия Моники, либо огнестрельное оружие Макса будет терять силу, так что переключаться между бойцами придется очень часто. Когда Dark Element будет повержен, можете спокойно передохнуть и посмотреть финальные сцены игры и титры.

Вот вы и дошли до конца игра. Но подождите! После того как пройдут титры, вам будет предложено создать новый save (или переписать уже имеющийся), после чего откроется доступ к секретной, восьмой главе Dark Chronicle. Приключения продолжаются!

ГЛАВА 8. THE FORGOTTEN ADVENTURE

В начале главы вам будут доступны только Макс и Стив, а Моника присоединится позднее. Макс встретится с мэром, который расскажет о намерении городских властей восстановить Blackstone Railroad. Но, прежде чем принять участие в этом благом деле, Максу придется отправиться в Zelmite Mines (вход туда расположен у подножия статуи в Palm Brinks).

ZELMITE MINES

■ *Противники*: Ore Robber, Fair Helper, Dark Flower, Whitebeard, Mine Moler, Mallone, Drake, Gamal, Darker, Evil Bat, Mimic, Ghost, Stone Guard, Danger Bomb, Stormflower, Cabule, Face of Yaksa, King Mimic, Ghoul, Ram Z, Spider Lady, Angry Cannon, Rock Face, Ummagumma, Faerie, Iron Spear, Sand Dragon, R Cards, Duke Balloon, Death Mouse, Putos, Scarecrow, Hell Fairy, Great Tree, Small Tree, Bolter, Elite Corsair, Platinum Gear, Ebony Tortoise, Bundou, Demon Puppet, Shadow, Mystery Plant, Behemoth, Wyrm, Oyakata, Moonlight Hulk, Titan, Ladha, Revanant, Dark Keeper, Last Guardian, Dark Alchemist, Smiling Wolf, Imp, Incubator, Krau Mauness, Cerebus, Mrs Gourgon, Busy Moler, Bambamchoo, Dead Rope, Servant, Iwanosuke, Mariner, Sweet Dynamite, Garuda, Wraith, RSF Cards, Minotaurus, Spinning Saucer, Tiamat, Bone King, Flying Steel

■ *Ключи*: Trolley Oil, Rusted Key

■ *Совет*: местные подземелья весьма обширны и просто кишат самыми разнообразными монстрами (только взгляните на список!). Кроме того, некоторые этапы запечатаны, а чем это грозит, вы уже знаете. На пятом уровне, после короткой заставки, Макс встретит Монику, которая снова присоединится к вашей команде. Однако с возвращением девушки легче не станет. Наоборот — на следующих уровнях заметно прибавится работы. Ну а где-то на десятом этапе вас снова будет поджидать пара боссов.

■ *БОСС*: Keeper of the Loot, Burst One & Two

Не самая сложная схватка. Если Стив экипирован Nova Cannon III и Propeller Leg, этого будет вполне достаточно для победы.



Покончив с боссом, на время покиньте шахты и вернитесь в город, чтобы пополнить свои запасы. Теперь продолжайте зачистку подземелий до тех пор, пока не встретите очередную компанию крупных неприятелей.

■ *БОСС*: 6x Skeleton

Еще один относительно простой бой, при условии, что ваши персонажи как следует прокачаны.

Теперь нужно вернуться на одиннадцатый уровень подземелья и воспользоваться Moon Path. Через некоторое время действие прервется заставкой, после чего последует новый босс.

■ *БОСС*: Flappin' Brothers

Эти два сфинкса отнюдь не так просты, как их неудачливые предшествен-

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО A.K.A. RED CAT_CHAOSMAN@YANDEX.RU





ники. Увернуться от их атак довольно трудно, да и ущерб они наносят значительный! Так что лучше всего положиться в схватке на Стива. Возьмите из сундуков Dynamite, Poison Coin и Experience Coin. Не лишним будет в очередной раз вернуться в город, чтобы пополнить запасы: к этому времени они наверняка истощаться. После этого вернитесь на восемнадцатый этап подземелий и пройдите через Sun Path. Дойдя до места, где вы сражались со сфинксами, будьте готовы к новой схватке.

и они заметно сильнее тех, что встречались до этого. Особенно будьте внимательны с драконами Tiamat и скелетами Bone King. Почаще используйте лекарства и не допускайте снижения количества хит-поинтов героев ниже 160. Через некоторое время вы достигнете Zelmite Mine Depths (37-й этап подземелья). Используйте Dynamite, чтобы убрать с дороги груду камней. Вскоре вы встретитесь с тем, кто стоит за всем этим безобразием — Dark Genie, старым знакомым из оригинального Dark Cloud.



■ *БОСС*: Battleplant Squad The Mandrakez

Бой опасен лишь тем, что ваших противников сразу пятеро, но даже это не поможет им противостоять огневой мощи Стива.

Обшарьте сундуки, сохранитесь и проверьте, экипирован ли Макс фотокамерой: она очень скоро пригодится. На двадцать втором этапе подземелья воспользуйтесь Sun Path и приготовьтесь к встрече со старым знакомым.

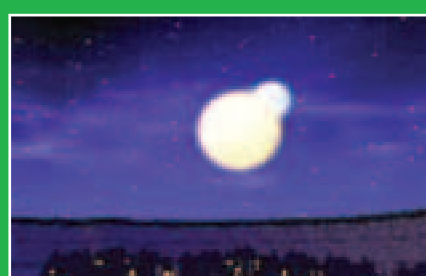
■ *БОСС*: Immortal Clown Metal Flotsam

Сфотографируйте Флотсама в любой момент битвы с ним. Мерзкий клоун теперь научился летать и, вдобавок ко всему, по-прежнему балуется швырянием бомб. Впрочем, сильно осложнить вам жизнь ему все равно не удастся. Независимо от того, кем вы будете сражаться, этот бой достаточно прост и не требует особо хитрых приемов.

После боя смотрите новые заставки, из которых станет кое-что известно о том, кто же дал Флотсаму такую силу. Экипируйте Стива Nova Cannon IV (без этого на следующих этапах придется туго) и двигайтесь дальше. Противников теперь станет еще больше,

■ *БОСС*: Dark Genie

В распоряжении этого босса всего две (правда, очень мощные) атаки и целая армия собственных уменьшенных копий, которые могут изрядно попортить вам жизнь. В этой битве лучше всего использовать Стива (Nova Cannon IV) и Макса (charged-атаки). Постарайтесь не попадать в окружение маленьких джинов — их удары весьма болезненны. С гибелью большого джина игра наконец-то окончательно завершится. ■




Русс Бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
С 1 ноября по 15 декабря "Руссобит–М" и "Группа Союз" проводит суперакцию: ДВА DVD по цене ОДНОГО!
Спрашивайте в сети магазинов "Союз"
СОЮЗ
SAVAGE™
The Battle for Newerth
«Возьмите частичку
3D, две щепотки RTS
и три пригоршни FPS
и voila! Новый жанр готов!»
- PC Gamer
«Представьте мультиплеер уровня
Battlefield 1942 (с небольшой примесью
EverQuest) смикшированный со стратегией в
реальном времени.»
- Computer Gaming World
«Вы только представьте: сборная России по Savage, куда
входят лучшие варкрафтеры, контрстрайкеры и
анрильщики страны - это было бы действительно здорово!»
- Журнал «Навигатор игрового мира». №10 (77)
S2GAMES
IGAMES PUBLISHING
©2003 «I Games Publishing» All rights reserved. ©2003 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. Издатель: ООО «Руссобит Паблишинг» www.russobit-m.ru
Изготовлено в России. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 212-27-90.
Русс Бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

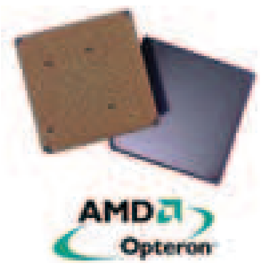
BAREBONE И МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЦЕНТР: ДВА В ОДНОМ



Компания MSI, не так давно представившая серию стильных и достойных по комплектации Barebone-систем под общим названием MegaPC, анонсировала две модели в этой линейке под индексами 180 и 400. Фактически новинка представляет собой совмещенный ПК и музыкальный центр, что дает возможность удобного управления проигрыванием дисков и MP3-файлов без загрузки операционной системы. Сама же платформа выделяется среди аналогичных систем своей комплектацией: доступны варианты как с процессорами Intel, так и AMD, причем любителям Athlon'ов предлагается версия с материнской платой на основе современного и производительного чипсета nVidia nForce 2 с поддержкой 400 МГц DDR памяти. Разумеется, в системе присутствуют интегрированная сетевая карта, модем, порты USB 2.0 и IEEE1394, а также встроенный адаптер флешкарт с поддержкой шести различных стандартов. К сожалению, подробные технические характеристики MegaPC пока неизвестны, как и примерная розничная цена. Однако компания обещает начать поставки на российский рынок до конца этого года. ■

AMD ВЫПУСТИЛА СТАРШИЕ МОДЕЛИ OPTERON'ОВ

Компания AMD представила флагманскую версию своего 64-разрядного процессора Opteron, работающую на частоте 2.2 ГГц и имеющую модельный номер x48. В соответствии с принятой AMD маркировкой будут выпущены Opteron 148 (для компьютеров с одним процессором), 248 (для двухпроцессорных систем) и 848 (4-8-процессорные серверы и рабочие станции). Помимо большей тактовой частоты новинка практически ничем не отличается от других моделей. Стоит отметить появившуюся поддержку Registered 400 МГц DDR памяти, что, вероятно, скажется на производительности в некоторых конфигурациях системы. Розничная цена младшего Opteron 148 составит $733, а 248-ой обойдется уже в $913. Что касается предназначенного для 8-процессорных конфигураций Opteron



848, то его стоимость и вовсе заоблачная для большинства простых пользователей – $3199. Но нельзя не отметить довольно быстрый темп снижения цен на 64-разрядные чипы AMD – по официальной информации, цена самой доступной модели Opteron 140 после выхода новинок на рынок составит $189, а чуть более производительной 142 – $229. Первые поставки уже начались: это будут последние 0.13 мкм 64-разрядные Opteron – следующие выйдут только ближе к середине 2004 года, но будут производиться уже по 0.09 техпроцессу, что позволит инженерам компании достичь значительно больших тактовых частот. ■

50 ГБАЙТ НА BLU-RAY ДИСКЕ



Один из разработчиков перспективной технологии Blu-Ray, японская компания Matsushita, представила технологию создания двухслойных дисков этого стандарта, поддерживающих скорость записи 2x, что равно 72 Мбит/с или примерно 9 Мбайт/с. Емкость подобных носителей составляет 50 Гбайт, и опытные образцы от Panasonic уже существуют. Основой технологии Blu-Ray является лазер с существенно меньшей длиной луча, 405 нм против 650 у современного DVD. Данный фактор позволяет сократить расстояние между дорожками на диске, что естественным образом увеличивает максимальную емкость носителя. Что касается процесса двухслойной записи, то в этом случае используется специальный слой, прозрачный для луча с одной стороны и отражающий свет с другой. Таким образом, стало возможным увеличить емкость диска в два раза. В принципе, эта технология рассматривается большинством производителей как замена популярному сегодня DVD, однако конкурирующих форматов с высокой плотностью тоже достаточно. Нельзя не отметить наибольшую близость Blu-Ray к массовому рынку: уже довольно давно в Японии продается BD-RW привод (устройство чтения и записи Blu-Ray дисков) от Sony BDZ-S77, также готов к продаже Samsung BD-1000. Несмотря на то что обе модели отличаются баснословной ценой в несколько тысяч долларов, эта технология уже доступна в виде конечных пользовательских продуктов, а не выставочных образцов, или тем более теоретических выкладок разработчиков. Но, конечно, окончательную победу ей принесет – или не принесет – только время. ■

КОНЦЕПТУАЛЬНЫЙ ПК ОТ SONY

Компания Sony продемонстрировала свой новый стильный настольный компьютер VAIO Bio P, облаченный в довольно необычный корпус, который напоминает скорее концептуальный ноутбук, нежели обычный ПК. Впрочем, в этом есть доля правды: основными конкурентами новинки, скорее всего, станут недорогие ноутбуки класса «замена настольному ПК». Стоит отметить, что отличительными качествами подобных моделей является большая ширина экрана и увеличенная производительность, что идет в ущерб продолжительности автономной работы. VAIO Bio P отчасти является мобильным ПК: в его основе лежит процессор Intel Mobile Celeron с частотой 1066 МГц, присутствуют и встроенные аккумуляторы, позволяющие компьютеру работать до одного часа без электропитания. В остальном же используются не слишком производительные компоненты: 256 Мбайт SDRAM памяти (возможно расширение до 512 Мбайт), 40-гигабайтный жесткий диск и несколько устаревший системный чипсет i830. Из периферийных устройств имеются DVD/CD-RW привод, флоппи-дисковод, сетевая карта и модем. Для подключения дополнительного внешнего оборудования есть порты USB 2.0 и IEEE1394, однако странным выглядит отсутствие слотов для чтения флешкарт, нет даже интегрированного адаптера Sony Memory Stick. Вероятно, пользоваться внешним флеш-ридером будет удобнее. Для простоты управления аудио/видео плеером в комплект входит пульт ДУ с большим количеством различных функций. Компьютер снабжен 17-дюймовой жидкокристаллической панелью, поддерживающей максимальное разрешение 1280x768 пикселей. Оригинальная конструкция системы позволяет легко сложить ПК, подняв клавиатуру и приложив ее к монитору, тем самым сделав его транспортировку удобной или просто освободив



место на рабочем столе. Розничная цена VAIO Bio P с предустановленной Windows XP Home Edition составляет $1600, а ее поставки начнутся уже в начале декабря. Однако эта дата актуальна только для японского рынка – время же появления новинки в российских магазинах пока неизвестно. ■

ПОПОЛНЕНИЕ В ЛИНЕЙКЕ GEFORCE 4 MX



Да, вы не ошиблись – именно для уже уходящей на свалку истории серии GeForce 4 nVidia выпустит свою новую модель MX4000. Новинка будет принадлежать к low-end классу видеоплат, и, скорее всего, ее цена не превысит $50, а для крупных OEM заказчиков, на которых и ориентируется это устройство, она будет еще ниже.

Слово «новая» следует употреблять именно в кавычках – единственным существенным отличием от MX440 (именно его сейчас используют многие сборщики ПК в недорогих системах) является поддержка 256-мегабайтных планок памяти, что позволит значительно снизить стоимость готовых плат, так как из-за некоторого дефицита 128-мегабайтных чипов оправдано использование более плотных пластинок DDR. ■

EPSON ГОТОВИТ НОВЫЙ СКАНЕР ИЗ ЛИНЕЙКИ PERFECTION



Epson анонсировала новый сканер Perfection 4870 Photo с поддержкой максимального разрешения 4800x 9600 dpi. В новинке реализована технология Digital ICE, разработанная компанией ASF, позволяющая удалять дефекты изображения прямо в процессе сканирования. Благодаря усовершенствованным источникам света, специально составленная карта помех и дефектов может быть удалена безболезненно для получаемой в итоге картинки. Подключение к ПК осуществляется посредством интерфейса USB 2.0 или порта IEEE1394 (FireWire), что характерно для большинства современных сканеров среднего и hi-end класса. Также в нем присутствует встроенный слайд-адаптер для работы со слайдами 35 мм. Полученный негатив может быть увеличен до размера в 60x80 см. Простоту общения со сканером гарантирует идущее в комплекте программное обеспечение NegaFix, EPSON Colour Restoration и Adobe Photoshop Elements 2.0. В целом, это довольно интересная модель, обладающая очень серьезными характеристиками, однако ее появления в розничной продаже стоит ожидать лишь в феврале следующего года. Цена новинки пока остается неизвестной. ■

7.1 АКУСТИКА ОТ CREATIVE

Компания Creative, известнейший производитель мультимедийного оборудования для ПК, объявила о начале поставок на российский рынок своей новой 7.1-канальной акустической системы GigaWorks S750. В комплект поставки входят семь небольших двухполосных сателлитов, сабвуфер и пульт дистанционного управления. Подобная система отлично сочетается с аудиокартой Creative Audigy 2 ZS, но, разумеется, ее использование возможно и с любой другой 7.1 платой. Среди заявленных характеристик стоит отметить соотношение сигнал/шум 99 дБ и суммарную мощность 700 Вт (70 Вт на сателлит и 210 на сабвуфер). Пульт ДУ позволяет регулировать баланс и громкость звука, а также включать/выключать акустику. Технология CMSS дает возможность использовать систему с 5.1 и 6.1 аудиокартами, но подобное решение не будет рациональным, и приобретать GigaWorks S750 стоит лишь счастливым владельцам 7.1 плат. Функция же EAX ADVANCED HD и формат звукозаписи Dolby Digital EX позволят насладиться еще более трехмерным, по сравнению с 5.1/6.1 стандартом, звуком в современных играх и DVD-фильмах. Ориентировочная розничная цена системы составит $412 без НДС, а ее появление на полках магазинов не заставит себя ждать. ■



МИНИ-ТЕСТ

FANATEC SPEEDSTER 3 (PS2)

ОТВЕТНЫЙ УДАР FANATEC

РАЗУМКИН_МИХАИЛ_RAZUM@GAMELAND.RU

Так уж сложилось, что при общемировом изобилии предложений различных аксессуаров для приставок, на российском рынке их выбор весьма ограничен. Так, среди топовых моделей рулей для PS2 по сути всегда было только два конкурента – Logitech и Fanatec. Однако последний, несмотря на весьма интересные дизайнерские находки (см. vs-тест в «СИ» №05 за 2003 год), заметно отставал от соперника. И вот, как бы собравшись с силами, немецкие инженеры сделали ответный ход. Это новая модификация рулевого манипулятора для PlayStation 2.

Редакция благодарит интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

При первом знакомстве с устройством бросается в глаза чрезвычайное сходство с Logitech Driving Force – схожие обводы, практически одинаковое цветовое решение. Исчезла одна из главных фишек предыдущей модели – рычаг переключения передач с массивным металлическим навершием, который был встроен непосредственно в корпус руля. Вместо него появились традиционные для большинства подобных манипуляторов два шифта на рулевой колонке. Подобно Logi-tech'овскому аналогу Speedster 3 теперь можно расположить непосредственно на коленях. Правда, для этого было выбрано несколько другое решение. Если у Driving Force к корпусу крепилась дополнительная конструкция, то новый руль от Fanatec оборудован двумя складывающимися крыльями, а основание имеет эргономичную форму. Достаточно откинуть крылья и положить руль себе на колени – просто и удобно. Хотя одна тонкость все же есть – ноги должны располагаться параллельно полу, иначе играть будет неудобно. Крепление к столешнице осуществляется при помощи одной довольно большой струбцины, а надежной фиксации на поверхности помогут две резиновые наклейки.

ОЦЕНКА

ПЛЮСЫ:
- шероховатая резина на ободе колеса
- возможность размещения на коленях
- 5 функций тюнинга
- аналоговые педали
- нет блока питания

МИНУСЫ:
- нет обратной связи
- жесткий прерывистый ход педалей



Fanatec Speedster 3 – качественный руль на «твердую четверку».

Цена: 100 у.е.



Маленький цифровой дисплей сообщает всю необходимую информацию.



Speedster 3 можно не только крепить к столу, но и удобно расположить прямо на коленях.



Педальный блок оснащен мягким ковриком, что очень удобно при игре без обуви.

ОСНОВЫ УПРАВЛЕНИЯ

На руле продублированы практически все стандартные кнопки Dual Shock 2, кроме малоиспользуемых R3 и L3 (кнопок под аналоговыми рукоятями). Кнопки управления собраны на перекладине по четыре штуки симметрично вертикальной оси, как раз под большими пальцами обеих рук. А функциональные кнопки расположились в самом центре вокруг интересной новинки – «сигнала». Конечно, называется она так, скорее, по привычке, потому что довольно мало гонок вообще имеют эту функцию. Зато если она все же предусмотрена, то вам ничего не стоит перепрограммировать под нее центральную кнопку. Вы спросите, как? Главная фича Fanatec Speed-ster 3 – разнообразные настройки, которые можно осуществлять независимо от игры. Всего их пять. Dead Zone – регулировка «мертвой зоны», ограничивающей границы, в которых поворот рулевого колеса не повлечет за собой никаких действий. Sensitivity – чувствительность поворота рулевого колеса. Весьма полезные настройки, которые позволят вам подстроить руль практически под любой виртуальный автомобиль. Tracking Control – простейший алгоритм контроля автомобиля при повороте. Особого эффекта от работы этой функции я не обнаружил, хотя допускаю, что на определенных играх он, возможно, и проявится. Vibration Effect – управление уровнем вибрации (три ступени). Наиболее комфортным для меня оказался уровень 100%, выше поднимать не стоит. Programming – думаю переводить не стоит. Эта функция позволяет запрограммировать на кнопку сигнала и оба шифта любое из доступных действий. Кроме того, существует также принудитель-

МИНИ-ТЕСТ

LOGITECH НЕ ДРЕМЛЕТ



Не только Fanatec внимательно следит за своими конкурентами. Logitech® Driving Force™ Pro явно напоминает Speedster 2: рычаг переключения скоростей, вмонтированный в корпус, серебристо-черная цветовая гамма. Но есть и немаловажное отличие – это первый пристаточный руль с 900-градусным поворотом. Такое поддерживает пока лишь готовящаяся к релизу Gran Turismo 4. Слово вновь за Fanatec.

ное программирование аналогового ускорения и торможения на педали. Параметры настроек отображаются на небольшом цифровом экране, а управление происходит при помощи кнопок крестовины, как и у предыдущей модели, расположенной в нижней части корпуса чуть левее рулевой колонки. В отличие от Logitech Driving Force, где крестовина расположена непосредственно на рулевом колесе, это не очень удобно, так как при переключении между пунктами меню приходится постоянно отвлекаться на ее поиски.

РЕАЛЬНЫЕ ТЕСТЫ

Похоже, подошло время рассказать о полевых испытаниях Fanatec Speedster 3. Руль тестировался на классике гоночного жанра: Need For Speed Hot Pursuit 2 и WRC. В обеих играх руль показал себя вполне достойно. Шершавая резина на ободе рулевого колеса предотвращала всякое скольжение, доступ ко всем кнопкам (кроме крестовины) оказался удобным и не вызывал никаких затруднений. Жесткая пружина создавала слабую иллюзию обратной связи – чем сильнее вы стараетесь повернуть руль, тем тяжелее это дается. Двухуровневая вибрация немного дополняет общий эффект, но до настоящей обратной связи Logitech Driving Force такому тандему конечно не добраться. С другой стороны, у руля наконец-то появилось немаловажное нововведение – настоящие аналоговые педали. То есть теперь можно держать практически любую скорость на одном уровне, что очень полезно на извилистых трассах. Однако довольно жесткий и неравномерный ход педалей значительно снизил эффект новшества, так как удержать нужную скорость очень непросто. В этом отношении Speedster 3 вновь не смог сравняться с Driving Force. Тем не менее, педальный блок выполнен добротно, а грамотная форма надежно фиксирует его на полу. Более широкое расстояние (чем в Logitech'овском варианте) между педалями должно порадовать многих взрослых геймеров, а наличие мягкого резинового коврика придется по душе любителям играть босиком...

ВЕРДИКТ

Несмотря на серьезные как внешние, так и внутренние изменения в лучшую сторону Fanatec Speedster 3 все же не удалось поравняться со своим основным конкурентом – Logitech Driving Force. Большим рывком вперед стали возможность расположения руля на коленях, появление аналоговых педалей и удобный тюнинг руля. Однако отсутствие обратной связи и жесткий прерывистый ход педалей откидывают новый руль от Fanatec на одну ступеньку ниже. Тем не менее, он остается весьма заманчивым приобретением для геймеров, практикующих частые многочисленные настройки в играх, особенно когда Driving Force нет в продаже... ■

СЛОВО ГЛАВРЕДА...

Сразу скажу, что: во-первых, не обладаю водительским стажем, а поэтому не смогу сравнить ощущения от виртуального вождения с реальными – ибо простонапросто не с чем сравнивать, а во-вторых, Speedster 3 – вообще первый руль, за который я сел, поскольку раньше пользовался исключительно джойстиком. В общем, перед вами впечатления неофита.

Надеялся я на большее, но и получил в конечном счете не мало. Да, устройство не имеет feedback'а, обладает сомнительным аналоговым управлением. И все же. Очень неплохой (хотя и заимствованный дизайн), довольно убедительная вибрация и удобная компоновка подарили мне хороший заряд драйва – во всех смыслах этого слова. Уверен, что для всех непритязательных любителей «просто погонять» Speedster 3 – далеко не самый плохой выбор.

МИНИ-ТЕСТ

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЦЕНТР PHILIPS FW-M777

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Ни для кого не секрет, что подключение компьютера к музыкальному центру – один из способов обеспечить себя качественным звуком. Однако с появлением линейки Performance от компании Philips возможности акустических систем значительно расширились. Ее основные особенности – это подключение к персональному компьютеру через USB-интерфейс (USB PC Link), а также выделенный порт для приставок (GamePort). Мини-система Philips FW-M777 является топовой моделью ряда, на ее примере мы и рассмотрим, что нового могут предложить современные технологии.



Мини Hi–Fi система Philips FW–M777.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Мощность усилителя, Вт: 2x330 (MPO), 2x165 (RMS)
Коэффициент сигнал/шум, дБ: 75
CD-проигрыватель: чейнджер на 5 дисков (CD, CD-R, CD-RW)
Радиоприемник: FM (87.5-108 мГц) / AM (531-1602 кГц)
Усиление басов: Woox Technology
Эквалайзер: 9 фиксированных настроек
Интерфейсы: RCA (стерео аудио вх./вых., видео вх./вых.), USB
Колонки: трехполосная система (высокочастотный динамик, среднечастотный динамик и сабвуфер Woox Technology)

Philips FW-M777 представляет собой классическую мини-систему, состоящую из блока, на котором сосредоточено все управление, и двух колонок. Сразу в глаза бросается необычный дизайн устройства, напоминающий приборную панель автомобиля пятидесятых годов. Такое впечатление складывается, в частности, из-за двух стильных аналоговых индикаторов уровня звука, по одному на правый и левый канал. Другая особенность – удобные массивные ручки регулировки громкости (их две, для чего – вы поймете чуть позже) и расположенные на колонках силиконовые низкочастотные динамики. Каждая из кнопок подсвечивается после активации, что придает работающему центру очень эффектный вид. Чейнджер на пять дисков расположен в верхней части основного блока, причем для каждого CD предусмотрен свой лоток.

Для усиления басов в мини-системе Philips FW-M777 используется фирменная технология Woox. Предусмотрено три уровня ее работы, каждый из которых включается отдельной кнопкой. Конечно же, наибольшее впечатление производит последний уровень, при котором усиление настолько велико, что низкие частоты отчетливо слышны даже на небольшой громкости. Ручной регулировки нет, но ее полностью компенсируют многочисленные предустановки. Они поделены на две группы: цифровые аудио-эффекты (OPTIMAL, JAZZ, ROCK, POP) и эффекты виртуального пространственного звучания (HALL, CINEMA, CONCERT, CYBER, ARCADE). Причем некоторые из фиксированных настроек автоматически включают и режим усиления низких частот, то есть Woox. Этого вполне достаточно, чтобы подобрать наиболее выгодное звучание практически для любого источника. Но особо эффектным нам показался режим Incredible Surround, при котором создается впечатление, что расстояние между колонками больше, чем есть на самом деле. Трудно сказать, становится ли от этого звучание более реалистичным, но выключать этот режим не хотелось. Отметим также, что корпусы колонок выполнены из дерева, что дает максимально чистый звук.

Центр воспроизводит не только обычные аудиодиски, но и носители с MP3-файлами. Пять таких CD обеспечивают до шестидесяти часов непрерывной музыки. Вся информация о композиции (название песни и альбома, время звучания) выводится на жидкокристаллический дисплей. Предусмотрена возможность программирования последовательности воспроизведения, а также несколько режимов проигрывания файлов, таких как Repeat (повтор воспроизведения дорожки, диска, программы) и Shuffle (воспроизведение композиций в произвольной последовательности). В Philips FW-M777 имеется встроенный AM/FM тюнер, в памяти которого можно сохранить до сорока частот. Отдельная опция RDS (система радиоинформации) отображает на LCD-дисплее дополнительную информацию, которую передают некоторые радиостанции (название, точное время и так далее). Функцию RDS можно включать и при воспроизведении компакт-дисков.

Как и любая современная мини-система, Philips FW-M777 оборудована встроенными часами (настраивать их можно через RDS) с будильником (включение в установленное время) и таймером (отключение через определенный период).

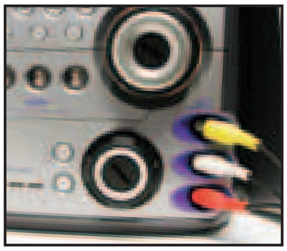
Philips FW-M777 – одно из первых устройств своего класса, осуществляющих интеграцию с компьютером при помощи USB-интерфейса (USB PC Link). Для такого соединения в комплект поставки входит специальное ПО, куда помимо драйверов включена программа MusicMatch Jukebox, позволяющая составлять собственные музыкальные коллекции. USB PC Link позволит вам прослушивать MP3-файлы непосредственно с жесткого диска компьютера. Причем управлять этим процессом можно с помощью пульта ДУ, что делает прослушивание особенно комфортным. Кроме того, мини-система может воспроизводить любые звуки, создаваемые

НОВОМОДНЫЙ БУМБОКС AZ2558



Отдельной статьей в линейке Performance идет традиционная для Philips переносная акустическая система AZ2558. Отличаясь по цене от топовой модели почти в два раза, она, тем не менее, обладает всеми основными ее достоинствами: ярким внешним видом, новомодными аналоговыми датчиками, технологией Woox, USB PC Link и игровым портом. Хотя низкочастотный динамик у нее только один... Прекрасный выбор для ведущих активный образ жизни игроков. О том, как стать ее счастливым обладателем, вы узнаете из следующего номера «СИ».

МИНИ-ТЕСТ



GamePort с подключенными проводами от PS2. Чуть левее небольшая рукоять регулировки уровня микшированного звука.



Панель управления воспроизведением CD и MP3-файлов.



Стильные аналоговые датчики со стрелками превращают переднюю панель в настоящую приборную доску.

компьютером, будь то игры, кинофильмы, музыкальные файлы различных форматов или стандартные звуки Windows. Однако для этого придется на компьютере выставить Philips FW-M777 как основное устройство воспроизведения звука. По сути, мини-система Philips является внешней аудиокартой (хотя это и не отмечено в документации), а значит, обладает и главным преимуществом подобного типа устройств. В связи с тем, что все модули музыкального центра находятся вне системного блока компьютера, негативное влияние излучения различных модулей последнего сведено до нуля.

Следующим новшеством для аудиосистем стал игровой порт (GamePort), который представляет собой три RCA входа на передней панели – два аудиоканала (левый/правый) и видео, который напрямую соединен с выходом на задней части корпуса. Это сделано исключительно для удобства подключения приставок. Больше вам не придется разрывать концольный шнур, чтобы подключить ее к хорошей акустике. Вы просто подсоединяете свою приставку к Gameport'у и наслаждаетесь чистым звуком, а изображение через отдельный провод будет передаваться на телевизор. При этом качество звука, выдаваемое мини-системой с подключенной к ней консолью, очень высокое и не идет ни в какое сравнение с тем, что «вылетает» из динамиков телевизора. Для геймпорта предусмотрены отдельные настройки эквалайзера (SPEED, PUNCH, BLAST), что позволяет получать различные звуковые эффекты. Но это еще не все. Главной особенностью игрового порта является возможность микширования сигнала. Это означает, что если вам надоел саундтрек из игры, то вы можете его заменить на любой другой, воспроизводимый мини-системой (CD, MP3 с компьютера или радио). При этом сигнал центра и геймпорта регулируется отдельными ручками, а громкость последнего существенно ниже, что, в общем-то, не очень хорошо. Однако если этой функцией не пользоваться, то управление громкостью вновь переходит на основную ручку (максимума на которой лучше не достигать). Микширование возможно и при игре на компьютере, но тогда придется подключить его через игровой порт.

ВЫВОДЫ

Philips FW-M777 – универсальная акустическая система, выдающая качественный глубокий звук, что обеспечивается технологией усиления басов woox, многочисленными фиксированными настройками и деревянным корпусом колонок. А функции интеграции ее с игровыми приставками и компьютером открывают новую грань использования музыкальных центров, делая их весьма выгодным приобретением для геймеров. ■

НОВЫЙ LCD ОТ SONY: SDM-X73

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Еще недавно жидкокристаллические мониторы были недоступны для рядового пользователя. Связано это было, в основном, с высокими ценами. В то же время технологии производства таких мониторов были далеки от совершенства, что не лучшим образом сказывалось на выдаваемой картинке. Технический прогресс позволил снизить их стоимость и улучшить качество. Об одном из таких современных мониторов и пойдет речь.

Качество изображения, выдаваемое Sony SDM-X73, сразу производит приятное впечатление. В первую очередь – это хорошая цветопередача, точность которой мы оценивали при помощи колориметра. Используя свое программное обеспечение, он посылает сигналы, отвечающие различным цветам, на монитор. Затем колориметр регистрирует, насколько корректно они отображаются, после чего строит диаграмму, из которой можно получить объективную информацию о качестве цветопередачи монитора. В идеальном случае графики для каждого из цветов сливаются в одну прямую, проходящую из левого нижнего в правый верхний угол. На иллюстрации представлена диаграмма для Sony SDM-X73. На ней видно, что графики искривлены лишь в самом начале, а на всем остальном промежутке они представляют собой практически идеальные прямые, лишь немного отклоняющиеся от диагонали.

Яркость и контрастность оценивалась визуально, по различимости деталей текстур на слабо освещенных участках уровней Unreal Tournament 2003. С точки зрения обоих этих параметров Sony SDM-X73 показал хороший результат: текстуры видны отчетливо даже при ярком дневном свете. Также наглядно UT2003 проиллюстрировала одно из самых главных достоинств LCD-мониторов по сравнению с классическим CRT: границы раздела цветов на Sony SDM-X73 были четкие, не размытые. Это делает изображение в компьютерной игре более реалистичным.

Основным недостатком LCD-мониторов является так называемая латентность матрицы. Она связана с невозможностью мгновенно менять изображение на экране. Этот дефект проявляется в том, что прокручиваемый текст, написанный мелким шрифтом, размывается, а после движущегося курсора на экране остается шлейф. У тестируемого монитора этот показатель равен 16 мс (один из наименьших на сегодняшний день). Соответственно, латентность практически не проявляется: прокручиваемый текст не размывается, а движущийся курсор лишь немного утолщается.



Монитор Sony SDM-X73. Компактный дизайн в стиле «ничего лишнего».

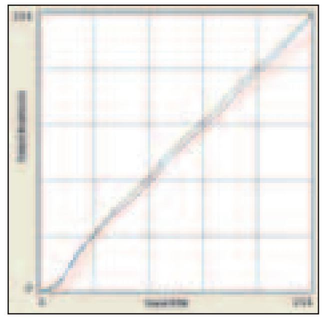
СПИСОК ПАРАМЕТРОВ

Видимый размер экрана: 17
Максимальное разрешение: 1280x1024
Яркость, кд/м^2: 250
Контраст: 500:1
Латентность матрицы, мс: 16
Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), град.: 80/80
Интерфейсы: 2xD-SUB, DVI-D
Средняя цена в Москве, $: 680

Следующим тестом была проверка качества геометрии матрицы. Она проводилась двумя способами. Первый заключается в визуальном осмотре экрана. Для второго была использована популярная программа Nokia monitor test. Она выводит на экран квадраты и окружности разных размеров. Остается проследить, искажается ли их форма в разных частях экрана. У тестируемого образца Sony SDM-X73 небольшие искажения обнаружились по правому краю экрана, который приклеен не так хорошо, как левый.



Интересное решение дизайнеров Sony – корпус монитора может двигаться вверх-вниз по станине



Колориметрическая диаграмма Sony SDM-X73. Графики практически идеально ровные, что свидетельствует о хорошей цветопередаче.

Sony SDM-X73 может похвастать встроенными колонками, которые выдают довольно качественный (для их класса) звук даже на высокой громкости. Помимо этого имеется и выход для стереонаушников.

Примечательной особенностью Sony SDM-X73 является наличие сразу двух входов D-SUB. Они работают отдельно друг от друга, что позволяет подключать к монитору два компьютера одновременно. Также имеется цифровой вход DVI-D, подключение через который не оказало сколько-нибудь заметного влияния на качество изображения.

Не менее хороший результат монитор показал и с точки зрения эргономики: корпус можно перемещать вверх-вниз по станине, а также менять угол его наклона. Для вращения в горизонтальной плоскости в станине предусмотрен поворотный круг, позволяющий не царапать поверхность стола. Блок питания встроенный, тем не менее толщина корпуса небольшая. Меню монитора отличается удобством навигации и изрядным количеством опций.

Таким образом, тестирование показало, что Sony SDM-X73 – универсальный монитор для дома и офиса. На нем можно с одинаковым удобством работать и играть, причем во втором случае результат оказывается особенно впечатляющим. ■


Сфера – первая российская многопользовательская
онлайновая ролевая игра
Сфера
1С
ФИРМА «1С»
© 2003 ООО «Никита», © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.
NIKITA

ТЕСТИРОВАНИЕ ВНЕШНИХ МОДЕМОВ

ЗАПАСНОЙ ВАРИАНТ – МОДЕМ!

ТЕСТИРОВАНИЕ ВНЕШНИХ МОДЕМОВ

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Даже при современном стремительном развитии локальных компьютерных сетей старый добрый модем еще рано списывать со счетов. Для многих пользователей услуги широкополосного доступа все еще не по карману, да и смотреть веб-странички по модему выгоднее. А про излишнюю чувствительность сетевого оборудования к такому явлению, как гроза и говорить не стоит.

Счастливые юзеры местных интрасетей наверняка не раз сдували пыль с «пищащих» коробочек, припрятанных на «всякий пожарный». Сами модемы за последние пару лет претерпели некоторые изменения, связанные с развитием другого компьютерного оборудования, и даже произошла смена лидеров среди производителей этих устройств.

В этом обзоре мы рассмотрим внешние модемы, представленные в настоящий момент на российском рынке, оценим их эксплуатационные параметры, качество связи и степень адаптации к российским условиям.

РЕАЛИЗАЦИЯ МОДЕМА

Модем может быть реализован в виде PCI-платы (ISA-модемы больше не выпускаются и не поддерживаются современными компьютерами), либо внешнего COM или USB устройства. Внешние модемы удобнее, так как не занимают слот на материнской плате, не создают помех внутри системного блока, обеспечивают легкое подключение и отключение самого устройства, а также позволяют отслеживать состояние линии. Поэтому для нашего обзора мы выбрали именно такие модели.

Корпус модема не должен быть громоздким и, по нашему мнению, плоский верх делает его намного практичнее, так как на него можно что-либо положить. Однако часто производители пытаются придать устройству скругленные формы для более эстетичного вида, как, например, у аппаратов производства фирм ZyXEL и Genius.

Модем может иметь следующие разъемы: интерфейсное гнездо (COM или USB), гнездо для телефонной линии (Line), для телефона (Phone), для наушников и для микрофона (при наличии голосовых функций). Некоторые модели имеют только один вход для телефонной линии, как, например, Acorp 56EUS. Однако еще удобнее, когда модем оборудован гнездом для телефона, причем оно должно быть отключаемым, как это реализовала фирма ZyXEL.

test_lab благодарит за предоставленное для тестирования оборудование компании: ZyXEL (www.zyxel.ru), Сетевая Лаборатория (т. 500-03-05, www.netlab.ru,), LC-group (т. 258-22-49, www.lc-group.ru), Инпро-Модемы (т. 265-1303, inpro.us.com).

Совет. *В идеале телефоны должны быть подключены через модем. Во время соединения с провайдером устройство отключает телефонное гнездо, и случайно поднятая трубка на параллельном телефоне не прервет и не ухудшит связь.*

USB И COM

Стандартные модемы имеют интерфейс RS232 (COM). Старые модели нередко поставлялись с 25-штырьковым разъемом и подключались к 9-штырьковому COM-порту через переходник. Современные аппараты поставляются со шнуром, который можно подключить как к db-25, так и к dp-9. COM-модем всегда имеет собственный блок питания и по определению является полноценным устройством, так как пропускная способность такого порта не позволяет реализовать часть функций модема на программном уровне.

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

1. Eline ELC-576E-U2
2. D-Link DFM-560E+
3. ZyXEL Omni 56k mini
4. ZyXEL Omni 56k uno
5. ZyXEL Omni 56k duo
6. ZyXEL Omni 56k Pro
7. Genius GM56E-V
8. Acorp 56EMSF-2
9. Acorp 56EUS
10. Inpro IDC 5614BXL/VR
11. U.S. Robotics 56K Message Modem (5668-02)
12. U.S. Robotics 56K FaxModem (5630B)
13. U.S. Robotics 56K FaxModem USB (5633)

У USB-модемов, как правило, большая часть функций DSP (Digital Signal Processor) – цифрового сигнального процессора – реализована на уровне программного обеспечения (драйверов) и выполняется CPU компьютера, что часто не лучшим образом отражается на качестве связи. USB-модем может не иметь блока питания вообще и работать от шины USB.

При высоком качестве линии USB-модем имеет значительное преимущество перед COM-моделью при закачке текстов, в том числе и web-страниц с маленьким содержанием графики и анимации. Это обусловлено тем, что текст очень хорошо сжимается, а шина USB 1.1 обеспечивает большую полосу пропускания, чем COM-порт (для него это не более 10-11 Кбайт в секунду). Таким образом, на USB-модемах скорость закачки текста может достигать 15 килобайт в секунду, однако при загрузке архива показатели будут намного скромнее.

На плохой линии COM-модем, как правило, покажет лучшие результаты, но при высоком качестве линии USB-модем вполне может удовлетворить вашим требованиям.

Еще одной неприятной особенностью USB-модемов является «замораживание» операционной системы (в работе ОС наблюдаются задержки) при наборе номера или отключении модема от линии.

Совет. *Если ваш модем соединяется на низкой скорости, то одной из причин может быть конденсатор в телефонной розетке. Просто удалите его.*

ДИНАМИК

Это нехитрое устройство поможет понять, что в данный момент делает ваш модем – обменивается сигналами с модемом провайдера или никак не может распознать сигнал «Занято». Кроме того, динамик позволит уз-

---

ЦЕНА (У.Е.): 134

ZYXEL OMNI 56K PRO



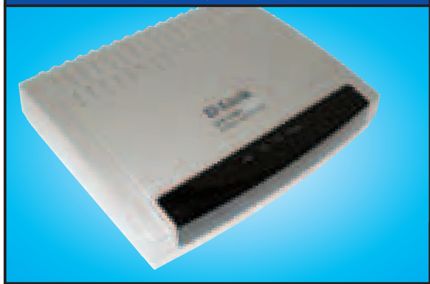
★ ★ ★ ★ ★

1. *Интерфейс:* COM
2. *Войс-функции:* нет
3. *Гнезда:* линия, телефон (откл.)
4. *Протокол:* V92, V44
5. *Скорость коннекта:* 46667
6. *Скорость закачки (текст/архив):* 11750/5750

Модем большой, почти плоский, на резиновых ножках, в полупрозрачном синем корпусе. На панель вынесен светящийся жидкокристаллический дисплей и четыре кнопки просмотра и управления. Кнопки «влево» и «вправо» позволяют пролистывать содержание дисплея, двойное нажатие «вниз» заставит модем разорвать связь, а кнопка «вверх» активирует графическое отображение состояния линии. Присутствуют следующие индикаторы: Tel (снята трубка на параллельном телефоне), OH (снята трубка), CD (несущая), RXD (прием данных), TXD (передача данных), DTR (терминал готов), DSR (модем готов), AA (режим автоподнятия трубки). На дисплее можно увидеть протокол соединения, качество связи без указания единиц измерения, Retr – при пересогласовании. Также отображается скорость соединения на прием и передачу и мгновенная скорость, отношение сигнал/шум и другие показатели качества линии. Столь подробные индикаторы не могли не сказаться на цене. Динамик очень тихий.

В комплект входят: модем, блок питания, COM кабель, телефонный провод, руководство, компакт-диск. Инструкция и документация на диске содержат всю необходимую информацию. Модем локализован. На коробке есть наклейки Ростеста и Минсвязи. Поведение на линии: модем хорошо устанавливает соединение, связь высокого качества, стабильная, без обрывов. Как и другие устройства фирмы ZyXEL, не определяет короткое «Занято».

ЦЕНА (У.Е.): 43 — D-LINK DFM-560E+



★ ★ ★ ★

1. *Интерфейс:* COM
2. *Войс-функции:* есть
3. *Гнезда:* линия, наушники, микрофон
4. *Протокол:* V90
5. *Скорость коннекта:* 46667
6. *Скорость закачки (текст/архив):* 11750/4900

Этот модем маленький и плоский, кроме того, его можно повесить на стену, для чего предусмотрены крепления. На переднюю панель выведено множество индикаторов, однако подписано только четыре: RD (прием данных), TD (передача данных), CD (несущая), Power (питание). Динамик дребезжит.
Комплектация: модем, блок питания, COM-кабель, телефонный шнур, компакт-диск. Инструкция очень краткая, на шести языках, информации по командам мало. Модем не локализован. На коробке есть наклейка Ростеста.
Поведение на линии: на некачественной линии могут наблюдаться частые обрывы связи, низкая скорость соединения и низкая скорость закачки. Возможная причина – отсутствие локализации. Скорее всего, новая прошивка для нашей страны увеличит качество связи, так как модем сделан на хорошем чипе и имеет неплохой потенциал, а дефолтная прошивка довольно старая. Короткое «Занято» модем определяет без проблем.

ЦЕНА (У.Е.): 59 — ZYXEL OMNI 56K MINI



★ ★ ★ ★ ★

1. *Интерфейс:* COM
2. *Войс-функции:* нет
3. *Гнезда:* линия, телефон (откл.)
4. *Протокол:* V90
5. *Скорость коннекта:* 48000
6. *Скорость закачки (текст/архив):* 11600/5650

Модем маленький и практически плоский, выполнен в приятном дизайне. На панель вынесено четыре индикатора: HS (высокая скорость), OH (снята трубка), Data (данные), MR (модем готов). Динамик претензий не вызвал.
По комплектации видно, что компания ZyXEL заботится о российском пользователе: руководство по установке на русском языке, гарантийный талон на три года, компакт-диск, модем, блок питания, COM кабель, телефонный кабель. Инструкция краткая, но весьма качественная по исполнению и информационному наполнению. На коробке присутствуют наклейки Минсвязи и Ростеста. Модем полностью локализован.
Поведение на линии: аппарат очень быстро устанавливает соединение, коннект стабильный. К сожалению, устройство не определяет короткое «Занято».

нать, что вы ошиблись номером и на той стороне трубку снял рассерженный человек, а также что в линии по какой-либо причине нет сигнала. Динамики модемов значительно различаются по качеству и громкости. Иногда из соображений экономии производители ставят пьезокристаллический зуммер, который едва ли позволит что-то услышать.
Динамик должен быть качественным, не дребезжать и иметь несколько уровней настройки громкости, чтобы вы могли выбрать оптимальный – тот, при котором вы будете хорошо слышать, что происходит в линии.
Совет. *Очень часто модемы имеют проблему с определением короткого «Занято» – частые короткие гудки (перегрузка на направлении, нет свободных каналов между АТС). В большинстве случаев решить эту проблему помогает новая микропрограмма (или драйверы для софт-модемов) с сайта производителя.*

ИНДИКАТОРЫ

На переднюю панель модема может быть вынесено несколько индикаторов, показывающих состояние самого устройства, терминала (компьютера) и линии. Их набор может существенно различаться, и логика добавления той или иной лампочки зачастую непонятна. Индикаторы могут быть следующие: PWR (Power) – питание, MR (Modem Ready) – модем готов, USB (только у USB-модемов) – модем подключен к шине USB, DTR (Data Terminal Ready) – терминал (компьютер) готов, DSR (Data Set Ready) – модем исправен и готов, TD (Transmit Data) – передача данных, RD (Recive Data) – прием данных. Два последних индикатора могут быть объединены в один – Data. OH (Off Hook) – модем снял трубку, CD (Carrier Detected) – несущая обнаружена, AA (Auto Answer) – режим автоподнятия трубки, HS (High Speed) – режим высокой скорости (этот индикатор устарел). Среди остальных моделей выделяется модем ZyXEL Omni 56k Pro, оснащенный жидкокристаллическим дисплеем, на котором отображается наиболее полная информация о соединении и состоянии линии, в частности, скорость передачи данных, количество ретрейнов, отношение сигнал/шум и да-

ЦЕНА (У.Е.): 80 — ZYXEL OMNI 56K UNO



★ ★ ★ ★

1. *Интерфейс:* USB
2. *Войс-функции:* нет
3. *Гнезда:* линия, телефон (откл.)
4. *Протокол:* V92, V44
5. *Скорость коннекта* – 48000
6. *Скорость закачки (текст/архив):* 5800/3200

Это квадратная коробочка, неплоская, с классическим Zyxel'евским дизайном. На панель вынесены индикаторы USB, OH (трубка снята), Data (данные), CD (несущая).
Комплектация: модем, USB кабель, телефонный провод, гарантийный талон, руководство по установке. Документация очень насыщенная. Динамик дребезжит, в дополнение дребезжит и корпус самого модема.
Поведение на линии: хотя коннект устойчив, закачка происходит нестабильно (при работе с архивом постоянно скачет скорость, а средняя скорость – довольно низкая). Также имеются проблемы с определением короткого «Занято».

ЦЕНА (У.Е.): 96 — ZYXEL OMNI 56K DUO

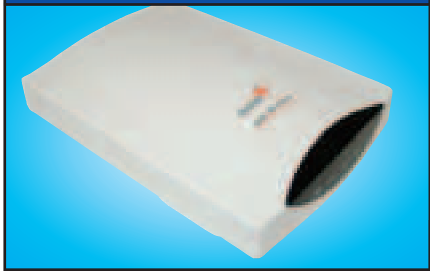


★ ★ ★ ★ ★

1. *Интерфейс:* USB, COM
2. *Войс-функции:* нет
3. *Гнезда:* линия, телефон (откл.)
4. *Протокол:* V92, V44
5. *Скорость коннекта:* 48000
6. *Скорость закачки (текст/архив):* 14400/5800

Этот модем реализован в таком же корпусе, что и ZyXEL Omni 56k uno, однако индикаторы отличаются: USB, OH (трубка снята), Data (данные), MR (модем готов). Динамик иногда резко и неприятно дребезжит.
Комплектация: модем, блок питания, кабели COM и USB, телефонный шнур, гарантийный талон, карта РОЛ на три часа, руководство по установке. Инструкция довольно качественная.
Поведение на линии: обрывов связи замечено не было, модем соединяется без проблем на высокой скорости, качает быстро. При закачке текстов и web-страниц с низким содержанием графики ZyXEL Omni 56k duo лидирует благодаря сочетанию V.44 и USB. Не распознает короткое «Занято».

ЦЕНА (У.Е.): 37 — GENIUS GM56E-V



★ ★ ★ ★

1. *Интерфейс:* COM
2. *Войс-функции:* нет (софтварный спикерфон)
3. *Гнезда:* линия, телефон (неоткл.)
4. *Протокол:* V92, V44
5. *Скорость коннекта:* 45333
6. *Скорость закачки (текст/архив):* 11750/4800

Довольно большая прямоугольная коробочка, несколько выпуклая, но вполне можно положить что-нибудь сверху. На панели есть индикаторы MR (модем готов), OH (трубка снята), CD (несущая), SD (передача данных), RD (прием данных). Динамик хороший, не искажает звук и имеет четыре уровня громкости.

Комплект: модем, блок питания, COM кабель, телефонный шнур, компакт-диск, причем инструкции имеются только в электронном виде на английском языке (руководство по установке и описание AT-команд от производителя чипа). Что касается локализации, то в инструкции указано, что в настройках модема можно выбрать Россию, однако на практике это сделать не удалось. На коробке имеется наклейка Ростеста.

Поведение на линии: во время тестов наблюдались обрывы связи, скорость коннекта средняя, закачка происходит стабильно, но скорость невысока. Наблюдается проблема с коротким «Занято».

ЦЕНА (У.Е.): 31 — ELINE ELC-576E-U2



★ ★ ★ ★

1. *Интерфейс:* USB
2. *Войс-функции:* нет
3. *Гнезда:* линия, телефон (неоткл.)
4. *Протокол:* V92
5. *Скорость коннекта:* 46667
6. *Скорость закачки (текст/архив):* 12300/5300

Этот модем представляет собой симпатичную черную коробочку, выпуклую сверху. Блок питания отсутствует. Есть индикаторы: RXD (прием данных), TXD (передача данных), OH (снята трубка), Ready (модем готов). Динамик хорошего качества, не дребезжит и адекватно воспроизводит происходящее в линии.

Комплектация: модем, USB шнур, телефонный кабель, руководство пользователя на русском языке, компакт-диск с драйверами и документацией. Полная инструкция – на диске (на английском языке). Локализация – частичная. На коробке имеются значки Ростеста и Минсвязи.

Поведение на линии: обрывов не замечено, соединение устанавливается на высокой скорости, затем скорость постепенно понижается. Модем плохо определяет короткое «Занято».

же такие специфические показатели, как уровень ближнего и дальнего эха в линии.

ФУНКЦИИ ВОЙС И ФАКС

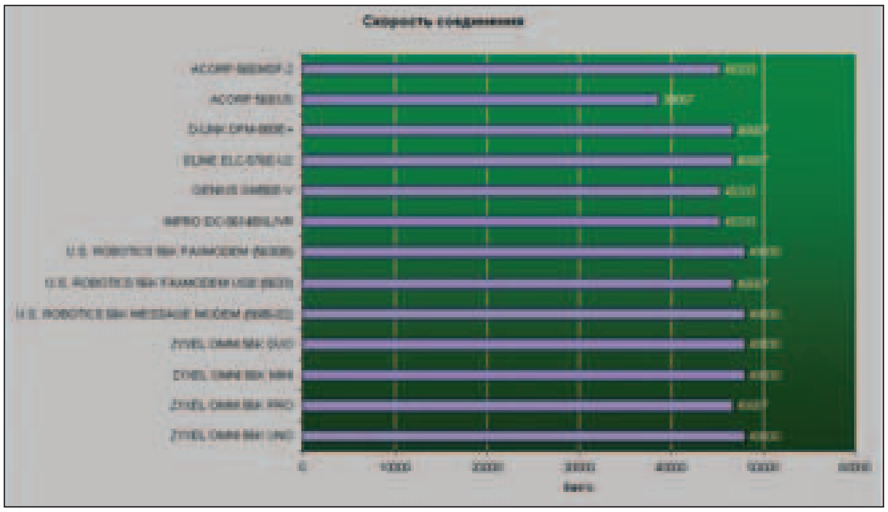
Войс-функции позволяют подключить к модему наушники и микрофон и использовать его в качестве телефона, но, как показывает практика, пользователь редко сталкивается с такой необходимостью. Производители модемов, особенно в софт-моделях, стараются реализовывать голосовые функции через аудиокарту компьютера, поэтому даже при поддержке войс гнезд для микрофона и наушников может не быть.

Функции факса позволяют передать изображение из графического файла (страничку предварительно необходимо отсканировать), а также принять документ и сохранить изображение в файл, либо вывести его на принтер. В данном обзоре все модемы обладают факсимильными функциями.

ПРОТОКОЛЫ

В настоящий момент стоит упомянуть следующие протоколы:

- V34bis – позволяет передавать и принимать данные на максимальной скорости 33.6 Кбит/с (килобит в секунду);
- V90 – позволяет передавать данные на скорости до 31 Кбит/с, принимать данные на скорости до 56 Кбит/с;
- V92 – передача данных осуществляется максимально на скорости 48 Кбит/с, при-



Соединение устанавливалось примерно на одной и той же скорости, а вот реальные скорости передачи данных сильно различались.

ЦЕНА (У.Е.): 43 — ACORP 56EMSF-2



★ ★ ★ ★ ★

1. *Интерфейс:* COM
2. *Войс-функции:* есть
3. *Гнезда:* линия, телефон (неоткл.), микрофон, наушники
4. *Протокол:* V92
5. *Скорость коннекта:* 45333
6. *Скорость закачки (текст/архив):* 11750/5650

Этот модем довольно большой по размеру, выпуклый сверху. На панель вынесены индикаторы RD (прием данных), TD (передача данных), CD (несущая), OH (трубка снята), AA (автоответчик), HS (высокоскоростной режим), DTR (терминал готов), MR (модем готов), Power (питание). Динамик воспроизводит звук без искажений, имеются два уровня громкости: на первом звук хороший; на втором же слышится дребезжание.

Комплект: модем, блок питания, COM-кабель, телефонный провод, краткая инструкция на английском языке, компакт-диск. Информации по AT-командам нет, однако модем сделан на распространенной микросхеме, а значит документацию по нему найти несложно. Локализации нет. На коробке есть наклейка Ростеста.

Поведение на линии: устройство соединяется хорошо на высокой скорости, стабильно держит линию, скорость закачки – выше средней. Не распознает короткое «Занято», однако для него имеется большое количество неофициальных российских прошивок, которые могут устранить проблемы и повысить качество связи.

ACORP 56EUS

ЦЕНА (У.Е.): 32



★ ★ ★

1. *Интерфейс:* USB
2. *Войс-функции:* нет
3. *Гнезда:* линия
4. *Протокол:* V92
5. *Скорость коннекта:* 38667
6. *Скорость закачки (текст/архив):* 11500/4950

Этот модем выполнен в небольшом корпусе со скругленным передним краем, дизайн не очень хороший. На панель выведено два индикатора, назначение которых не вполне очевидно, так как они имеют нестандартное обозначение. Динамик воспроизводит звук с искажениями.
В комплект входит модем, USB-кабель, телефонный провод, лист с инструкциями по быстрой инсталляции на английском, компакт-диск. Модем не локализован. Имеется наклейка Ростеста.
С драйверами из комплекта устройство не распознавало линию, поэтому пришлось скачать более новую версию, с которой корректно определялось даже короткое «Занято».
Поведение на линии: качество связи плохое, диапазон соединения от 46.6 Кбит/с до 28.8 Кбит/с на хорошей линии; причина такого разброса неясна. Скорость соединения нестабильна. При отключении от линии модем заметно «замораживает» систему.

INPRO IDC 5614BXL/VR

ЦЕНА (У.Е.): 81



★ ★ ★ ★ ★

1. *Интерфейс:* COM
2. *Войс-функции:* есть
3. *Гнезда:* линия, телефон (откл.), микрофон, наушники
4. *Протокол:* V90, V42
5. *Скорость коннекта:* 45333
6. *Скорость закачки (текст/архив):* 11750/6150

Модем имеет незатейливый внешний вид, небольшие габариты и плоский верх. На панель вынесены следующие индикаторы: HS (высокоскоростной режим), AA (автоответчик), CD (несущая), OH (трубка снята), TD (передача данных), RD (прием данных), TR (терминал готов), PW (питание). Динамик хороший, с регулировкой громкости на боковой панели, также имеется два программных уровня. Если вставить в гнездо наушники, то весь звук идет через них.
Комплект включает в себя: модем, блок питания, руководство, гарантийный талон, телефонный шнур, компакт-диск. Интерфейсный кабель отсутствует.
Локализация: INPRO производит модемы специально для России, поэтому на русском сайте INPRO имеется серьезная поддержка продуктов. На коробке есть наклейки Ростеста и Минсвязи.
Поведение на линии: модем осторожно устанавливает соединение на 44 Кбит/с, а потом при помощи процедуры, называемой производителями «фаст ретрейн», поднимает скорость примерно до 52 Кбит/с. Дальше связь держится стабильно и на высокой скорости. Модем распознает короткое «Занято».

ем данных – на скорости 56 Кбит/с.
Также используются два протокола сжатия и коррекции ошибок:

- V42 – описывает алгоритм коррекции ошибок;
- V42bis – обеспечивает сжатие передаваемых данных до 4:1;
- V44 – обеспечивает сжатие до 6:1.

ПОВЕДЕНИЕ МОДЕМА

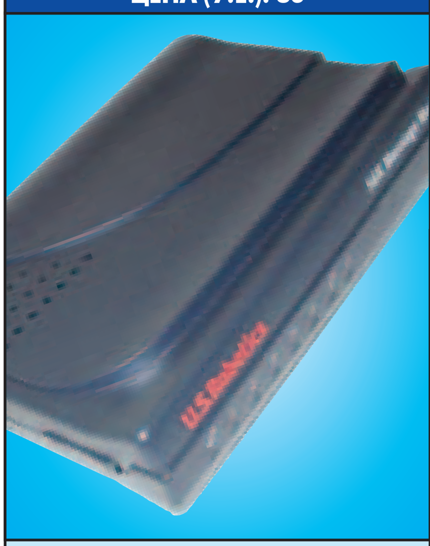
После установки соединения оба модема (ваш модем и модем провайдера) отслеживают состояние линии, например, показатели сигнал/шум, уровень сигнала и другие. Если оно резко изменилось (обычно ухудшилось), модем, определивший это первым, запрашивает ретрейн. Этот термин означает, что соединение и его параметры будут установлены по-новому. Если состояние линии изменилось незначительно, то модемы могут изменить скорость соединения на одну ступеньку (1.33(3) Кбит/с – для V90-92, 2.4 Кбит/с – для V34) без переустановки соединения. Ретрейны требуют значительного времени и сильно снижают скорость закачки данных.

ПРОШИВКИ

Качество связи, обеспечиваемое модемом, во многом зависит от того, насколько хорошо адаптирована микропрограмма устройства к реалиям российских телефонных линий. Зачастую модемы попадают на рынок с достаточно сырыми прошивками и драйверами, поэтому связь может быть достаточно низкого качества, а в процессе работы нередко возникают ошибки.
Все представленные в обзоре модемы позволяют сменить микропрограмму. Для софт-модемов процедура заключается в обновлении драйверов, для полноценных устройств – в прошивке новой микропрограммы во flash-микросхему. Новая прошивка может добавить поддержку нового протокола (например, V92), исправить ошибку определения короткого «Занято» и внести поддержку настроек для России.

U.S. ROBOTICS 56K MESSAGE MODEM (5668-02)

ЦЕНА (У.Е.): 83



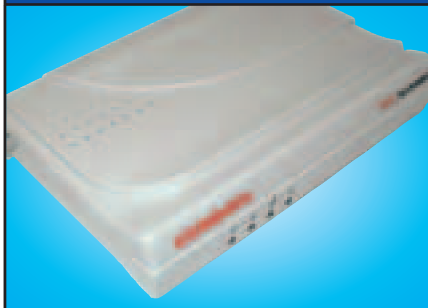
★ ★ ★ ★

1. *Интерфейс:* COM
2. *Войс-функции:* есть
3. *Гнезда:* линия, наушники
4. *Протокол:* V92 V42
5. *Скорость коннекта:* 48000
6. *Скорость закачки (текст/архив):* 11550/5650

Маленький, довольно элегантный модем с рельефными элементами дизайна сверху. Плата внутри плохо закреплена и стучит. На панель вынесены индикаторы Mem (память), CD (несущая), RD (прием данных), SD (передача данных), TR (терминал готов), CS (Clear to Send – готов к отправке), Msg (есть входящее сообщение), OH (трубка снята). Динамик среднего качества, очень сильно фонит, есть кнопочка для регулировки громкости (четыре уровня).
Этот модем может использоваться как автоответчик при выключенном компьютере. Устройство принимает голосовые сообщения и факсы. Для этого нужно установить специальное программное обеспечение и сделать соответствующие настройки (интерфейс утилиты – на английском языке). Чтобы прослушать сообщения, необходимо включить компьютер и загрузить вышеупомянутую утилиту.
Комплект: модем, блок питания, инструкция по быстрой инсталляции (русского варианта нет), COM-кабель, телефонный провод, наушники, компакт-диск с описанием AT-команд на английском языке.
Локализация: позиционируется для российского рынка, но элементы локализации не обнаружены. В прошивке можно сменить страну на Россию, но это нигде не документировано. После выбора России устройство стало определять короткое «Занято» и менее оптимистично выбирать стартовую скорость коннекта. Средняя же скорость соединения, наоборот, поднялась. Значков Ростеста и Минсвязи не обнаружено.
Поведение на линии: если не сменить страну (по умолчанию стоят настройки для Европы, не очень подходящие для наших линий), то модем соединяется не более чем на 33.6 Кбит/с. После выставления России устройство стабильно работает на 48 Кбит/с.

U.S. ROBOTICS 56K FAX MODEM (5630B)

ЦЕНА (У.Е.): 59



★ ★ ★ ★ ★

1. *Интерфейс:* COM
2. *Войс-функции:* нет
3. *Гнезда:* линия
4. *Протоколы:* v92 v42
5. *Скорость коннекта:* 48000
6. *Скорость закачки (текст/архив):* 11600/5650

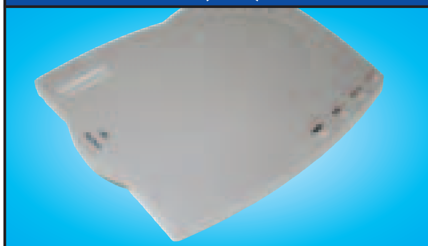
Этот модем имеет такой же внешний вид, как U.S. Robotics 56K Message Modem. На панель вынесены следующие индикаторы: RD (прием данных), SD (передача данных), PWR (питание), CD (несущая). К динамику претензий не возникло, имеется программная регуляция громкости.
Комплект включает: модем, блок питания, COM-кабель, телефонный шнур, компакт-диск, руководство для пользователя и хороший справочник на русском языке. Модем локализован, есть знаки Ростеста и Минсвязи.

Поведение на линии: после смены интернациональных настроек (по умолчанию) на Россию модем стал уверенно держать связь, а по скорости закачки смог поспорить с IDC 5614BXL/VR. Также устройство смогло корректно определять короткое «Занято».

Совет. На модемах U.S. Robotics можно переключить локализацию командой ATC10=25 (для России) или ATC10=0 (для Канады), что позволит улучшить качество соединения.

U.S. ROBOTICS 56K FAX MODEM USB (5633-00)

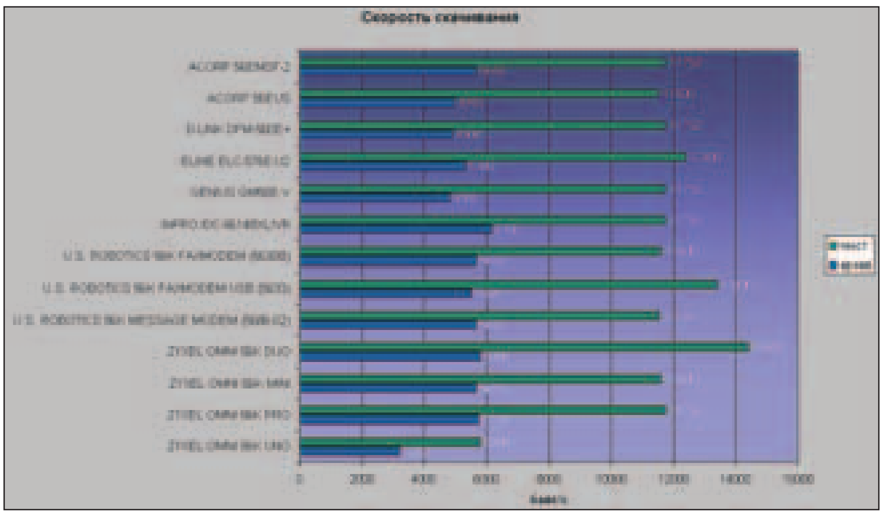
ЦЕНА (У.Е.): 49



★ ★ ★ ★

1. *Интерфейс:* USB
2. *Войс-функции:* нет
3. *Гнезда:* линия, телефон (неоткл.)
4. *Протокол:* V92, V44
5. *Скорость коннекта:* 46667
6. *Скорость закачки (текст/архив):* 13400/5500

Этот модем несколько громоздкий, выпуклый, с рельефными элементами, хотя дизайн производит приятное впечатление. Имеются следующие индикаторы: PWR (питание), CD (несущая), RD (прием данных), SD (передача данных). Динамик – худший в тестировании, трудно разобрать, что происходит на линии.
В комплект входит: модем, USB-кабель, телефонный провод, краткая инструкция на русском языке, компакт-диск с полной документацией на английском языке. Продукт локализован не полностью, имеется наклейка Ростеста.
По поведению на линии это лучший USB-модем в обзоре. На хорошей линии уверенно держит связь и обеспечивает высокую скорость закачки. При отключении «замораживает» систему. Имеются проблемы с определением короткого «Занято».



По скорости передачи текста лидирует ZYXEL OMNI 56K DUO за счет поддержки V.44 и наличия интерфейса USB. Сжатые данные быстрее всех передает INPRO IDC–5614BXL/VR. Оценки выставлялись с учетом данного графика (чем выше скорости, тем лучше).

ДОКУМЕНТАЦИЯ

В комплект поставки модема обычно входит краткая инструкция по установке (installation guide), руководство пользователя (user manual) и документация в электронном виде на компакт-диске. Она должна быть переведена на русский язык и содержать описание основных AT-команд (управляющих команд), которые позволяют настроить модем для конкретной линии и получить информацию о микропрограмме, чипах, протоколах и статистике.
Наиболее качественная документация в обзоре поставляется фирмой ZyXEL, которая также поместила на свои компакт-диски самую полную и полезную подборку софта для Интернета.

***Совет.** Чтобы применить к модему AT-команды, необходимо ввести их в строку инициализации (в WindowsXP: Панель управления/Телефон и модем/закладка Модемы/кнопка Свойства/закладка Дополнительные параметры связи).*

МЕТОДЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Модемы проверялись на распознавание длинного и короткого «Занято». Также замерялись:

- скорость соединения по данным операционной системы (Кбит/с);
- скорость закачки текста (Байт/с);
- скорость закачки архива (Байт/с).

Скорость должна быть стабильной в определенном промежутке времени.
С помощью утилиты ModemSpd строились соответствующие графики, а через AT-команды (ATI – AT information) снималась статистика соединения из памяти устройств. По результатам теста выяснилось, что нормальную статистику соединения дают только устройства фирм ZyXEL, U.S. Robotics и INPRO. У остальных модемов хорошие показатели снять не удалось.
По скорости передачи текста лидирует ZYXEL OMNI 56K DUO за счет поддержки V.44 и наличия интерфейса USB. Сжатые данные быстрее всех передает INPRO IDC-5614BXL/VR. Оценки выставлялись с учетом данного графика (чем выше скорости, тем лучше). Модемы устанавливали соединение примерно на одной и той же скорости, а вот реальные скорости передачи данных сильно различались. ■

ВЫВОДЫ

Итак, на российском рынке в настоящий момент имеется три производителя, чьи продукты действительно приспособлены к отечественным телефонным линиям: это ZyXEL, INPRO и U.S. Robotics. Модемы Acorp также могут быть легко адаптированы при помощи большого количества неофициальных прошивок.
На плохих линиях приемлемые показатели могут обеспечить только COM-модемы, однако на более качественных линиях USB-модемы, например например ZyXEL Omni 56k uno или U.S. Robotics 56K FAX Modem USB, вполне могут удовлетворить вашим нуждам.
По итогам тестирования самую стабильную и высокоскоростную связь показал модем IDC 5614BXL/VR (выбор редакции). Это устройство не перегружено лишними компонентами и имеет хорошую поддержку производителя. Высокое качество в сочетании с невысокой ценой продемонстрировал модем ZyXEL Omni 56k mini, за что и получил награду «лучшая покупка».



ВАРЛОРДЫ IV
ГЕРОИ ЭТЕРИИ
Десять различных рас, каждая из которых исповедует свой стиль ведения войны
Более 120 уникальных юнитов
Обновленный движок игры, позволяющий применять тактические приёмы в сражениях, либо придерживаться четко проработанной стратегии
Великолепная графика, зрелищные сражения, штурмы городов и замков с использованием различных осадных оружий, магические спецэффекты
Народная кельтская и классическая музыка в качестве музыкального сопровождения
Возможность игры по Интернету
Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 450 МГц; 64 Мб RAM; DirectX® 9.0; Клавиатура, мышь; модем для игры по Интернету 56 Кб/с.
Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 500 МГц; 128 Мб RAM
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
НОВЫЙ ДИСК
UBISOFT
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© Ubi Soft. All rights reserved.

ЦЕЛЬНОМЕТАЛЛИЧЕСКИЙ УЖАС



ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛИ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ,
НИКА ОРЕХОВА,
ЕВГЕНИЙ ЧЕРНИКОВ

Вы, конечно, помните, что первыми нашими мультфильмами про больших роботов были «Макрон» и «Грендайзер» – наивное махровое детство. Много позже полюбился выбивающийся из стройных рядов разнокалиберных «Макроссов» и «Гандамов» классический «Евангелион», а теперь и затесавшийся в списки фаворитов, сериал Full Metal Panic (FMP).

FULL METAL PANIC, телесериал, режиссер Коити Тигира, 2002. **НАШ РЕЙТИНГ**: ★★★★★

Меха (mecha) – сложные механизмы в аниме/манге, как правило, самодвижущиеся, не имеющие реальных прототипов (т.е. придуманные специально для данного проекта). Обычно этим термином обозначают «гигантских роботов» – огромные человекоуправляемые боевые машины. (anime.ru)

По аналогии, «armor slave» – броня, движения ее подчинены контроллеру: полусвободному экзоскелету, в который упакован пилот, сидящий в кабине. Совокупность движков, приводящих в движение раму-монокок с навешанными на нее бронеплитами и оружием – armor slave device. (из рабочих переводов FMP)

Как известно, название истории, начавшейся в 1998 году с публикации коротких новелл Седзи Гато, иллюстрированных художником Сики Додзи, в журнале Dragon Magazine, переводу не только не подлежит, но в оном и не нуждается (некоторые умельцы, правда, пытались, но ничего хорошего, кроме короткого анекдота вынесенного в заглавие этой рецензии, не вышло). Чуть позже новеллы превратятся в две манга-серии (Full Metal Panic и Ikinari! Full Metal Panic), а после станут популярным телевизионным сериалом, в работе над которым примет участие многоуважаемая студия Gonzo Digimation, мастер компьютерно-графических прожектов, среди которых известные серии Blue Submarine No. 6 и Last Exile.

Юный сержант Сагара Соскэ, который на самом деле молод даже для

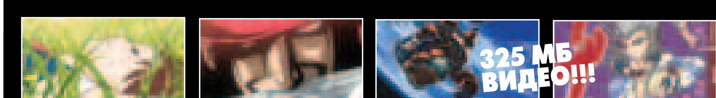


Внимание! Только на нашем диске вы найдете свежайший трейлер полнометражного аниме-фильма **INNOCENCE: Ghost in the Shell!** Спешите видеть!!

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ПОЛОВИНА НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру «СИ» вы найдете трейлер «Возвращения кота»; короткую рекламу нового фильма Х.Миядзаки Howl's Moving Castle; ролики Dead Leaves, Samurai Champloo, Planetes и Paranoid Agent; трейлер сериала Kiddie Grade, клип Niji рок-группы L\Arc~en~Ciel; ролик Hellsing Special; рекламу AM3-сервиса для GBA; фэнский клип по Full Metal Panic; клипы The Anime Polka и One Violent Vid.



Super ShortNews Turbo EX Edition

▸ИЗВЕСТНАЯ АНГЛИЙСКАЯ газета The Guardian опубликовала список 40 лучших кинорежиссеров мира. В табели о рангах, которую возглавляет Дэвид Линч, почетное восьмое место досталось Хаяо Миядзаки – наиболее высоко оцененному аниматору и единственному режиссеру аниме в списке. Автор «Унесенных призраками» и доброй дюжины других, не менее замечательных картин, обогнал таких своих со-



отечественников, как Такэси Китано (30 место) и Такаси Миике (38 место). Акира Куросава вниманием критиков The Guardian и вовсе обойден. Полный список режиссеров с комментариями доступен в сети по адресу http://film.guardian.co.uk/features/page/0,11456,1082823,00.html.

▸BUENA VISTA JAPAN выпустит 100 копий ограниченного тиража DVD-издания «Навсикаи из Долины Ветров» студии Ghibli. Этот релиз будет снабжен детальным макетом ружья главной героини, выполненным в натуральную величину. В комплекте – три патрона и большой деревянный футляр для ношения столь ценной (367000 иен, около 3370 долларов США) реликвии. Комплект будет доступен по предзаказам в период с 5 декабря по 30 января, если желающих приобрести его окажется больше ста, дело решит лотерея.



▸АМЕРИКАНСКАЯ киноакадемия обнародовала список работ, которые могут в этом году претендовать на премию «Оскар» в категории «лучший анимационный фильм». Это «Братец медведь» (Disney), «В поисках Немо» (Disney и Pixar), «Шут Тилль –Тилль Уленшпигель» (Munich Animation), «Книга джунглей 2» (Disney), Looney Tunes: Back in Action (Warner Bros.), «Актриса тысячелетия» (DreamWorks

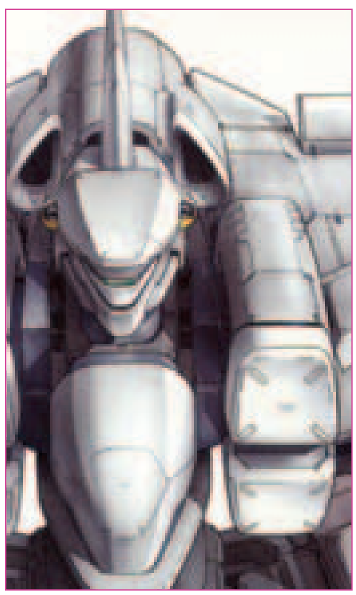


самого юного сержанта, отличный солдат с туманным прошлым, проведенным в неком «абстрактном государстве». Профессионал из профессионалов, он исполнителен, старателен, трудолюбив и… абсолютно лишен чувства юмора. Во всем этом великолепии сержанта Сагару – ранее партизана и террориста, а ныне члена международной военной организации «Мифрил» – не подозревающего о том, каким испытанием может стать для первоклассного военного, который совершенно не умеет контактировать со сверстниками из числа «простых смертных», один день в кругу подростков, для выполнения секретного, разумеется, задания, внедряют в одну из японских средних школ, где учится и Канамэ Тидори.

Канамэ Тидори не особенно похожа на классический образец японской школьницы. Она шумна, вздорна, самостоятельна, но, как любая «красавица, комсомолка, спортсменка», активна и дружелюбна. Единственная вещь, которой Кана-тян никогда не позволяет с собой произойти – она *не* влюбляется. И как прикажете девушке, которая никогда не заводит романов, реагировать на подозрительного озабоченного новичка-милитариста, не просто таскающегося за ней «хвостом», но даже и врывающегося в женскую раздевалку школьной команды по футболу? Конечно, как это обычно и бывает у бойких анимешных девиц – рукоприкладством, громкими воплями и последующими размышлениями на тему «что же он все-таки имел в виду?».

Сюжет замысловат, и в ходе его развития военная сага превратится в школьную комедию и наоборот. Альтернативная вселенная, которой не нашлось места меж жанров паропанка и собрата его, киберпанка. Наши дни, 2001 год. Там, где заканчивается гражданское, за стенами средней школы продолжается «холодная война», в которой СССР по-прежнему является опасным политическим противником. Но на полях сражений, обнадеженные анонсом «меха-аниме», не ищите красочных пластмассовых «трансформеров», их не будет. Будут невзрачные и, казалось бы, неповоротливые, как самовары, роботы, управляемые доблестными рыцарями в «мифриловых» кольчугах и их коварными противниками. Военные из интернациональной организации станут ратовать в защиту человечества. Зазвучат замысловатыми заклинаниями слова-позывные и наименования, заимствованные из кельтской мифологии (чего стоит одна лишь прекрасная подводная лодка «Tuathaa de Dannaan»). Появятся в свое время и страшные люди из прошлого, владеющие секретными технологиями, способными уничтожить мир во всем мире. Весь этот «боевик» под соответствующую звуковую дорожку (отдельные треки которой тревожностью своей нас-





ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ау, DVD» разыгрывают DVD Full Metal Panic: Mission 1. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 января.

Вопрос:

Какой аниме-сериал про «гигантских роботов» не транслировался по российскому телевидению?

1. Gundam
2. Voltron
3. Robotech

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с фильмом Armitage III: Poly-Matrix получает Светлана Цвирко из г. Мариуполя. Первый японский анимационный фильм действительно был снят в 1917 году.





тойчиво напоминают мелодии из питерджексоновского «Властелина колец») органично перемешается с обычной школьной комедией. Расслабляющей ровно до того момента, пока не начнется То Самое, Главное, когда решительной красавице Канамэ Тидори в самом деле понадобится защита ее телохранителя Сагары Соскэ.

То-Самое-Главное отгремит финальным сражением дуэта боевых машин, исключительных красавцев, управляемых пилотами противоборствующих сторон, одним из которых будет Сагара. И в итоге все закончится тем, чего среднестатистическое большинство крайне не любит – никто не умрет, а главные герои не станут лобзать друг друга при полной луне под титрами, а просто отправятся удить рыбу, до следующей войны, потому что войны, к сожалению, вечны.

И напоследок – о печальном. Начало продолжения Full Metal Panic Fumoffu вышло, судить уже не рано, и покуда второй сезон по содержанию оказывается несколько невразумителен, не оставляя особых надежд на перемены к лучшему. Изначальная атмосфера фильма утеряна безвозвратно, остается лишь радоваться старым героям, поданным к столу под новым соусом, и в полной мере наслаждаться стебом над голливудскими боевиками, пародиями на которые пестрит новый сериал. Комедийное «мыло» про законченного провоенного дуболома Сагару и рьяную его подругу Тидори, наверняка, понравится тем, кому было сложно подумать над происходящим, когда они пытались смотреть первый сезон. ■

Super ShortNews Turbo EX Edition

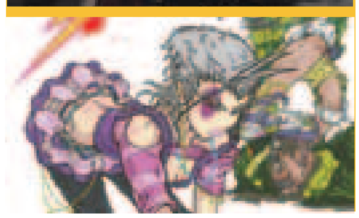
/ Go Fish), «Большой фильм Пятачка» (Disney), «Покемон: герои» (Miramax), Rugrats Go Wild! (Paramount), «Токийские крестные отцы» (Samuel Goldwyn Films), «Трио из Бельвилля» (Sony Pictures Classics). Как видите, Сатоси Кон с его «Актрисой» (Millentium Actress) и «Крестными отцами» (Tokyo Godfathers) теоретически может претендовать сразу на две золотые статуэтки. Список из трех финальных фильмов-номинантов будет объявлен 27 января, а церемония вручения премий состоится 29 февраля.

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН Hobby Link Japan представил новую категорию товаров: одежда персонажей аниме (для косплея) или просто с символикой того или иного аниме. Перечень «охваченных» фильмов впечатляет: Dragon Ball, Evangelion, FLCL, Gravion, Gundam, Gundam 0083, Gundam Seed, Kaleido Star, Kiddy Grade, Last Exile, Mahoromatic, Naruto, Saint Seiya, Sister Princess, Yukikaze, Zeta Gundam, Gundam: Char's Counterattack. Желающие могут узнать подробности заказа и доставки по адресу: http://www.hlj.com/cgi-perl/hljlist.cgi?&Category=AppAppApp&Dis=2.



ТРЕЙЛЕР Samurai Champloo, первой оригинальной работы Синьитиро Ватанабе после Cowboy Bebop (новеллы «Аниматрицы» не считаются) доступен на официальном сайте сериала http://www.samuraichamploo.com. Вы же найдете его на нашем диске. То же самое касается и совершенно безбашенного ролика психоделичного OVA под названием Dead Leaves, снятого Production I.G.; и Paranoid Agent, нового аниме-сериала Сатоси Кона.





ЗДЕСЬ БУДЕТ ГОРОД-САД

СОЗДАТЕЛЬ «ТОТОРО» НЕ АФИШИРУЕТ СВОИХ ТАЛАНТОВ

Мэр японского города Фукуока, Котаро Ямадзаки, объявил о начале возведения искусственного острова в акватории примыкающего к городу залива Хаката. Остров площадью в полторы квадратные мили (400 гектар) получил название Териха (Teriha); он будет застроен 1500 жилыми домами. Любопытно, что 18 из этих 400 гектар – полоса зеленых насаждений и детские площадки – будут оборудованы в соответствии с наброском Хаяо Миядзаки. Неудивительно, что маэстро решил принять участие в проекте, ведь особое внимание здесь отведено соблюдению экологических норм: все дома будут получать энергию от ветряков и солнечных батарей, автомобильное движение по острову планируется минимальным за счет введения в эксплуатацию общественного транспорта на электродвигателях. Виртуальная экскурсия по острову доступна в Интернете на официальном сайте http://www.teriha.jp. Необходимо отметить, что вскоре после анонса мэр Фукуоки выступил с извинениями и пообещал больше не упоминать имя Миядзаки в связи с разработкой планов острова – знаменитый своей скромностью режиссер посчитал несообразной столь громкую рекламу его архитекторского таланта.

МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

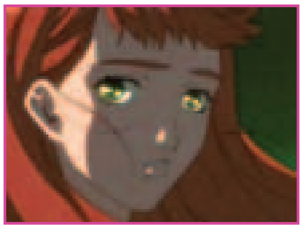
Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru)

THE TWELVE KINGDOMS VOL. 1: SHADOW OF THE MOON, THE SEA OF SHADOW

Режиссер Цунэо Кобаяси, 2002–2003

★★★★☆





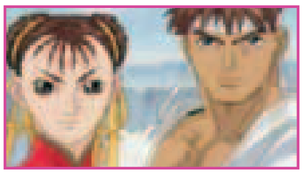
Чудесная смесь мелодрамы в духе Fishighi Yuugi и самурайского аниме вроде Rurouni Kenshin, сага о Двенадцати Королевствах начинается как тысяча и одно другое аниме – вполне обычная (за исключением, разве что, красных волос) японская школьница попадает в странный чужой мир, где пробуждаются ее способности – но такая знакомая завязка ведет не к череде штампованных сюжетных ходов, а к нетривиальным решениям, которые принимают уникальные в своем роде персонажи – и благодаря им сериал (насчитывающий сейчас 45 эпизодов) избегает большинства ловушек, как правило подстерегающих постановки подобного рода. Художественные изыски от студии Pierrot (Naruto, Neoranga) и прекрасная превращают просмотр The Twelve Kingdoms в чистое наслаждение.

STREET FIGHTER ALPHA

Режиссер Нориюки Абэ, 1999

★★★★☆









В центре внимания – внутренний конфликт Рю, старающегося избежать судьбы Акумы, найдя в себе силы не сворачивать на путь зла. Фэнам файтинг-сериала от Capcom будет приятно наблюдать своих любимцев на экране (схватки тут поставлены и анимированы великолепно), а неподготовленные зрители увидят в этих OVA простую, но красивую и динамичную историю о чести, долге и торжестве справедливости. Команда художников, съевшая собаку на адаптации Darkstalkers, воплощает в движении стиль SF Zero – ответвления игровой серии, с самого начала требовавшего достойной аниме-экранизации.

BAREFOOT GEN

Режиссер Мамору Синдзаки, 1983

★★★★☆



Основанный на автобиографической манге Кэйдзи Накадзавы, этот фильм делит с «Могилой светлячка» Исао Такахаты титул наиболее пронзительного антивоенного аниме. Шестого августа 1945 года на Хиросиму сброшена атомная бомба, и зритель видит весь ужас разразившейся катастрофы и ее чудовищных последствий глазами шестилетнего мальчика по имени Гэн. В отличие от фильма Такахаты, «Босоногий Гэн» сконцентрирован на непродолжительном отрезке времени, более документален (указано точное время, показано место бомбардировки, по воспоминаниям участников восстановлены целые эпизоды) и жесток чисто графически – сцена постепенного заполнения грузовиков трупами погибших горожан способна шокировать кого угодно.

Конечно, анимация фильма, по нынешним временам, весьма примитивна, да только это не имеет никакого значения: картина вошла в список культурного наследия Японии вовсе не из-за качества технического исполнения. Кстати, оригинальная манга Кэйдзи Накадзавы издавалась у нас в России и доступна через Центры японской культуры в разных уголках нашей страны.

МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Рецензируемый фильм выпущен в России компаниями CP Digital (DVD) и «Пирамида»/«Централ Партнершип» (VHS)

«ВОЗВРАЩЕНИЕ КОТА» (NEKO NO ONGAESHI)

Режиссер Хироюки Морита, 2002

★★★☆☆



Взявшись писать рецензию на «Возвращении кота», не устоишь перед искушением, вспомнишь о «Кики», «Навсикае», «Тоторо», расскажешь об «Унесенных призраками» и прочих победах Studio Ghibli. Тут уж рукой подать до одноименного истребителя – что делать, помянешь и его, и авиазавод (принадлежавший Миядзаки-старшему), на котором маленький Хаяо навсегда влюбился в небо и свободу.

Потом, конечно, придется сознаться, что просто не хочется говорить о том, что новый фильм студии здорово уступает старым – но и тут разочек вильнешь в сторону: напишешь, что миядзаковским «Возвращение кота» нельзя считать даже формально, потому как его делал второй состав студии, пока основные силы с маэстро во главе нагуливали жирок после штурма «Унесенных призраками». Одно за другое цепляется, и вот уже пишешь о том, что много лет назад режиссер «Возвращения» засветился мультипликатором в «Кики», и потому совершенно непонятна топорность анимации и графики – сам бог велел такому режиссеру следить за визуальным оформлением.

Когда дело дойдет до сюжета, экскурсами в историю не отмажешся. Нет там сюжета, и не было, и пускай режиссер картины бывший аниматор, но сценаристы-то! Удивительно, что никто из сценаристов не обратил внимания, что снимаемое слишком похоже на самые проходные диснеевские фильмы. Право, после проникновенного «Шепота ветра», после трепета «Принцессы Мононоке», после драйва «Порко россо» снять историю, у персонажей которой нет прошлого, нет мотивов, есть только поведение – это странно...

В «Возвращении кота» найдутся совершенно чудесные моменты: девочка Хару, на рапиде выхватывающая из-под грузовика котенка, который окажется Царевичем из кошачьей страны, а потом – ее женихом поневоле. Лавина серых котов, на своих спинах уносящая девочку по крышам в кошачью страну – там ее ждет аудиенция с правителем, который решил выдать пришелицу замуж за своего сына. Хару, по птичьим крыльям спускающаяся на землю из лазурной бездны токийского неба. Но все это скорее кадры, нежели ситуации. К сожалению, миядзаковской атмосферы не получилось – недостаток волшебства сделал из сказки сказочку, а счастливый конец превратился в хеппи-энд.





NB: Миядзаки, в общем, не виноват, что в отечественном релизе отсутствует вторая часть мини-сериала Ghiblies, а перевод – одна сплошная дыра. Из русской озвучки непонятно, как получилось, что главная героиня все-таки согласилась стать женой кота; вислоухая суетливая кошка, которая соблазняла Хару эмигрировать в кошачье царство, вдруг стала мужиком, валериана – «кошачьей травой», перекресток – «Крестовой улицей», а перепалка между Муто и птицей, безумно смешная в оригинале, вообще превратилась черт знает во что. Выходит, не только Дмитрию Коваленину переводить японские фильмы – есть у нас в этом деле, оказывается, и настоящие «профессионалы». ■

АНИМЕШНИКУ НА ЗАМЕТКУ

ВТОРОЙ КОНВЕНТ В СТОЛИЧНОМ КЛУБЕ «МАТРИЦА»

8 февраля 2004 года в Москве, в клубе «Матрица» проводится аниме-конвенция «Animatrix 2.0 RELOAD». В программе:аниме, манга, J-рок, косплей, фанарт, караоке, конкурсы (победители, которых выберет зал, поощряются эксклюзивными призами). Организаторы обещают, что никто из участников не уйдет обиженным. Подать заявки на участие в конкурсе все желающие могут через Интернет, на сайте конвента http://animatrixcon.narod.ru. Там же можно и заказать билеты на мероприятие.

SUPER ShortNews Turbo EX Edition

СТУДИЯ BONES объявила, что четыре завершающих эпизода сериала Wolf's Rain выйдут на DVD во 2-м регионе (Япония). 23 января увидит свет диск с 27-ой и 28-ой сериями, 25 февраля появятся 29-я и 30-я. Анонсированные эпизоды положат конец спорам фэнов о том, что же случилось в финале противоречиво принятого зрителями сериала.



ПО УТВЕРЖДЕНИЮ фэнского сайта MatrixFans.net, в работе может находиться продолжение «Аниматрицы», на этот раз предназначенное не только для выпуска на видео, но и для кинопоказа. Официального опровержения или подтверждения данной информации от компании Warner Bros. пока не поступало.

GAME BOY ADVANCE наконец-то стал платформой для распространения аниме. 20 ноября в Японии появилась в продаже первая SmartMedia-карточка с новым эпизодом аниме-сериала Detective Conan – она воспроизводится AM3-плейером, вставляющимся в GBA. Плейер, выполненный в форм-факторе обычного картриджа, стоит 3200 иен (30 долларов), к нему можно приобрести как карты с уже записанным аниме (кинотрейлерами, музыкой, караоке, электронными книгами), так и чистые – с возможностью записи через специальные терминалы или Интернет.



Золотой век виде

«Правильный» геймплей, «правильный» стиль, «правильный» шедевр – все это, несомненно, относится к классике Золотого века видеоигр, периода конца семидесятых – начала восьмидесятых, когда у геймеров было гораздо больше поводов для удивления. Pin Wizz отправляется на очередные раскопки и попутно выясняет, как спится создателям нетленного.

АЛЕКСЕЙ «PINBALL WIZZARD» БЕСПАЛЬКО
rockmag_net@fromru.com

Золотой век интересен тем, что геймплей и техника эволюционировали в равной степени быстро, закладывая традиции и формируя штампы. Небывалое разнообразие идей – отличительная черта игр того времени. Возможно, это связано с «ощущением новичка», присущим начинающим музыкантам, художникам, поварам. Оно возникает, когда хочешь сделать что-то очень классное, но еще не знаешь, как и что именно. Делаешь что-то, хорошо или плохо, но явно «не так», не так, как все. Над разработчиками было чистейшее утреннее небо, расчерченное сеткой координат, и множество способов в него подняться.

ЗАТАКТ

В 1976 вышла игра, которую часто путают с вышедшим десятью годами позже клоном под названием Arkanoid (Taito) – Breakout от Atari. Впрочем, и программистам Taito есть чем гордиться. Ведь именно при их попустительстве Землю оккупировали...

SPACE INVADERS

Игровой автомат японской фирмы Taito, где нужно, прячась за постройками, ряд за рядом очищать экран от существ, указанных в названии, ныне известен каждому геймеру, интересующемуся историей индустрии. Появившись в 1978, он обрел такую популярность, что в Стране восходящего солнца начались проблемы с мелочью. Именно Space Invaders достоин медали «За прорыв в мэйнстрим», как аппарат, оккупировавший все доступные места культурного отдыха. Больше того – на пике популярности открывались целые залы, состоящие только из автоматов Space Invaders. Рекорд непрерывной игры – 38 часов 37 минут.



Через год на просторы компьютерного космоса во всем цвете выпорхнули металлические стрекозы игры Galaxian. Глаз сразу замечает громадный скачок в качестве графики – следствие использования не более высокого разрешения, а просто раскрашивания картинки. Чтобы придать игре цвета, использовали особую пленку, крепящуюся на экране – то есть, окрашенные области были неподвижны. Также считается, что Galaxian от Namco – первая игра, где были применены технологии искусственного интеллекта. Думаю, не надо объяснять, что это совсем не так – вспомним хотя бы компьютерные шахматы.

В 1980 появился прямой потомок – Space Invaders part II (Space Invaders Deluxe). В общем, это была та же самая игра, только некоторые монстры научились размножаться делением, и между уровней появились интермедии, аналог сюжетных вставок на движке или CG-роликов в современных играх.

В 1981 Namco беспардонно «убила» жанр, выпустив Galaga, где захватчики получили возможность не только уничтожать корабли игрока, но и брать их в плен, а также Gorf, где были объединены черты большинства вышеперечисленных игр. Здесь впервые появились разнообразные, не похожие друг на друга уровни, а главный монстр позволял себе проявлять сарказм на оцифрован-

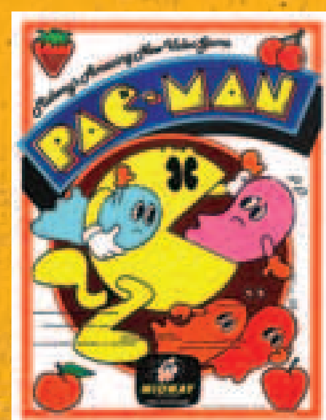


PAC-MAN TRIVIA

По легенде, разработчик, сидя в кафе, узрел пиццу без одного кусочка и построил следующий ассоциативный ряд: пицца... без одного кусочка... интересно, кто его взял? Официант! Ужас, так это ж рот!

В оригинале название игры писалось как PuckMan, но из-за того, что у многих энтузиастов чесались руки заменить «P» на что-то менее пристойное, его пришлось заменить. Сирил Снирр из сериала «Еноты», играя в клон Pac-Man, замечал: «Смотри, как интересно – охотник становится жертвой!» Вряд ли успех игры зиждется на возможности поменяться ролями с монстрами – просто в то время как остальные игры позволяли геймеру удовлетворить его желание разрушать, Pac-Man утолял жажду собирательства: собрать все марки, собрать все автомобили, собрать все желтые точки – все это невозможно довести до конца, но как затягивает! Потом уже появились все эти монетки, звездочки, кольца и банки с червями – каждая из них по отдельности ничего не значит, но вкупе с другими дает переход на другой уровень (как в Pac-Man), дополнительную жизнь или еще что-нибудь интересное.

Но постойте! Разве этого не было раньше? Несложно развенчать миф о революционности Pac-Man. В 1979 году Sega выпустила Head On – игру, в которой две машины носились по лабиринту, собирая точки и пытаясь не столкнуться. Абсолютно надуманная ситуация, которая принимается как само собой разумеющееся, потому что это всего лишь видеоигра, является еще одним показателем того, насколько для геймера важна реалистичность или хотя бы слабо прослеживающаяся логика. Что до самой игры – она динамична и понятна, чем и притягательна, но на общем фоне ничем особенным не выделяется.







ЕОИГР

ном английском: «Try again! I devour coins!» К сожалению, на этой стадии линейка подобных игр и закончилась.

VECTOR

В конце 70-х разработчики открыли для себя векторную графику, и это послужило поводом для создания еще более совершенных видеоигр. Проигрыш в цвете возмещался снятием проблемы низкого разрешения.



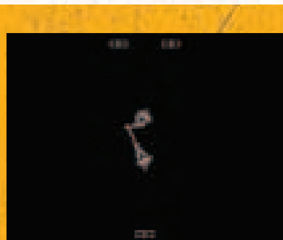
Прогрессивность такого хода очевидна в Lunar Lander – первом эксперименте Atari с векторами (1979). Симулирующая высадку на Луну игра отличалась интересным графическим решением. Когда лунный модуль находится высоко над поверхностью, на экране – панорама района прилунения. А вот на определенной высоте камера переключается на крупный план. Сама по себе игра относится к той редкой их категории, что интересны даже при полном отсутствии насилия. Неспешное и осторожное управление модулем тренирует умеренность, точность и стиль. К сожалению, в это время мир охватила другая мания. Автоматы Asteroids стали новыми героями игрового мира, и чтобы очередей рядом с ними было меньше, «железо», заготовленное для Lunar Lander, было перепрофилировано для более популярной забавы.

DIGI DIGI DIGITIZE!

Вскоре игры обрели не только лицо, но и голос. Первой игрой, использовавшей оцифрованную речь, считается Stratovox (Speak and Rescue) от Sun Electronics. Игровой автомат Berzerk оглашал аркады начала 80-х оцифрованными репликами. Для кого-то

VECTORS AND RASTERS





Тут следует объяснить, что это такое. Я уверен, что вы имеете то или иное представление об этих вещах, однако некоторый налет бюрократии нам не помешает. Когда мы рисуем векторное изображение, нам достаточно поставить несколько точек (вернее, обозначить их координаты) и соединить их линиями. Что творится между ними (причем именно точками, а не квадратиками – они не имеют радиуса) нас совершенно не волнует – важно, чтобы линия вышла из одной точки и окончилась в другой. Иначе происходит с растровым, то есть, точечным рисунком – тут нам придется корпеть над каждой точкой, выкладывая мозаику нашей летающей тарелки, или, если работа настолько проста, что не требует нашего драгоценного прикосновения, перепоручить графическому редактору, например, закрашивать определенную область. Простые векторные рисунки занимают меньше места, чем простые растровые, потому что используют меньшее количество точек, так что свободное место и время можно посвятить доработке игры.

Современные игры используют совмещенную модель, при которой между векторами располагается растровое изображение, и экономить приходится по-иному.



это оказалось уж слишком шокирующим опытом – был зарегистрирован случай смерти от сердечного приступа. Именно это и есть старейший (если не единственный) случай убийства человека при помощи видеоигры, что, однако, не помешало Berzerk выйти на Atari 2600. Конечно же, без «смертельной» озвучки. Знаменит своим голосом и Sinistar, главный злодей из одноименной видеоигры, чьи реплики «Beware I Live», "Run, Coward!» и, конечно же, гениальное «ARRRGGHHH!!!!!!!» пугали посетителей.

EVERYTHING COUNTS

Вообще же, нашему брату-геймеру в то время жилось, хоть и не менее весело, чем сейчас, но гораздо тяжелее, пусть даже он об этом и не подозревал. Ведь у него не было не только эмуляторов! Еще у него не было полоски энергии, не было continue. Да он даже игру зачастую пройти не мог, потому что это не было предусмотрено программой!

Брайан Догерти, создатель игры Swords and Serpents (1982) для приставки Mattell Intellivision, однажды был разбужен посреди ночи звонком геймеров, игравших в Swords and Serpents на протяжении нескольких дней. Они никак не могли разобраться, как победить дракона на последнем уровне. В инструкции к картриджу было имя Брайана, так что они узнали его телефон и позвонили в надежде услышать секрет. Заспанный программист поведал им, что дракона уничтожить невозможно – его поджимал объем картриджа, поэтому финал у игры попросту не был сделан. После нескольких секунд тишины подростки вывалили на него все ругательства, какие знали, и повесили трубку.

Это не единичный случай. Аркадная Galaga, к примеру, и не думала притворяться, будто таит в себе что-то – просто зависала после 255-го уровня. Однако, дело не только в объеме. Обычный человек не станет проводить за игрой 38 часов. Максимум – минут десять, так что занять его нужно именно на это время.

Зайдем с другой стороны. Представьте себе, что геймер приходит в школу и говорит тому парню, что строит из себя самого крутого:

- Эй, ты! Знаешь, а я вчера прошел Punisher!

Тот разворачивается и отвечает:

- Знаешь, а я тоже!

А ведь все могло быть по-другому:

- Вчера я набрал в Galaxian три миллиона семьсот тридцать две тысячи сорок семь очков!

- О-о-о! Это на один миллион четыреста тридцать пять очков больше, чем мой рекорд! После школы разберемся.

Когда есть что сравнивать, жизнь приобретает новые краски и становится интереснее. У нас этот период геймерства (когда количество очков что-то значило, а не было пустой традицией) отразился в буднях российских офисов начала девяностых (ах, эти российские офисы начала девяностых, сколько геймеров начинали с походов к родителям «на работу»!). Обычно компьютер в кабинете стоял один, и среди прочих игр на нем обязательно стояла какая-либо из вариаций «Тетриса». Что это значит и какое отношение имеет к вышесказанному? Так как компьютер был один, то и таблица рекордов была одна на всех. Кроме того, в отличие от приставки, компьютер всегда сохранял полученный результат…

PAC-MAN

В 1980 году желтый круг со ртом, в который он постоянно, простите, ел, был самым популярным персонажем видеоигр – если это не свидетельство того, что Золотой век был действительно необычным временем, то я уж и не знаю, что тогда должно являться таким доказательством! Кроме того, что игра с интуитивно понятным управлением собрала замечательную кассу в аркадах, было выпущено колоссальное количество мерчандайза, а группа Buckner and Garcia посвятила ему свою пластинку Pac-Man Fever.



ASTEROIDS

В большой мере основанная на Space War (1962), годом ранее пережившей третье рождение силами Cinematronics в Space WarS, Asteroids быстро завоевала внимание геймеров (уже тогда так именовали тех, для кого игры были не простым развлечением). В отличие от SW, за противником не надо гоняться по всему экрану – астероиды везде, и их можно смачно дробить. Современный геймер может долго не понимать, в чем же заключается величие этой игры, борясь с неудобным управлением своей клавиатуры или геймпада, прежде чем опробует оригинальное средство для контроля корабля – простую поворачивающуюся ручку сродни тем, что используются в обычной бытовой технике.





«Многим по-настоящему нравилось, – отмечает Стив Кэлфи (старший инженер Atari в то время). – Людям почему-то нравится расчищать пространство от мусора. В Asteroids легко навести порядок – ты разбиваешь большие камни на маленькие, а потом их превращаешь в ничто. Это метафора, относящаяся и к реальной жизни».

Лайл Рэйнис (в 1979 – заместитель главного инженера Atari): «В процессе работы я замечал, что бывают такие времена, когда я ем, пью, сплю и дышу проектом. Когда я закрываю глаза, изображение на экране все еще видно, и в снах то же самое. Когда мы работали над Asteroids, я обычно играл несколько часов вечером, потом шел домой, закрывал глаза, погружался в сон и видел астероиды, плывущие по экрану».

Эд Логг (ведущий программист): «Я расстреливал астероиды всю ночь... Я просто играл снова и снова в своей голове, как если бы это было в реальной жизни. Обычно я играю в своем воображении еще задолго до того, как я начну работать над проектом, потому что нужно обдумать все взаимодействия до того, как начнешь программировать».

Звуковые эффекты в Asteroids нисколько не устарели. Тем более это удивительно, если учесть, каким образом они были созданы.

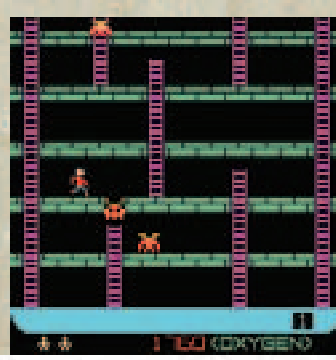
Говард Делман: «В те дни не было звуковых чипов все-в-одном, как сейчас, так что мне приходилось придумывать схему для каждого звука. Я собирал электрические цепи, которые могли бы произвести колебания с такой же формой волны, как и форма волны нужного звука. После прохода через усилитель, а затем через динамик, это звучало бы так, как что-то из того, что я хотел... Фоновый звук «бум-бум-бум» задумывался как биение сердца, и идея была в том, чтобы постепенно звук ускорялся, и сердце игрока ускорялось тоже».

Эд Ротберг: «Asteroids – очень глубокая игра в том смысле, что все, что тебя в ней окружает – плод фантазии. Нужно постоянно двигать глазами по экрану, потому что опасность может прийти откуда угодно, когда угодно и она всегда неизбежна. В Asteroids есть только геймер, пытающийся выжить, никаких поблажек. Баланс того, как быстро космический корабль поворачивается, и с какими скоростями двигаются пули и двигаются астероиды, – весь баланс, который заложил туда Эд Логг, – это пример настоящего мастерства».

PLATE-FORM И 3D

Незаметно на фоне триумфа Pac-Man зародилось направление, через пять лет ставшее главным жанром видеоигр на последующую декаду.

В первой платформенной аркаде Space Panic (Universal, 1980) целью было закопать всех пришельцев(?!) и таким образом перейти на следующий уровень. В общих чертах она очень похожа на более известную Lode Runner, только без сокровищ.





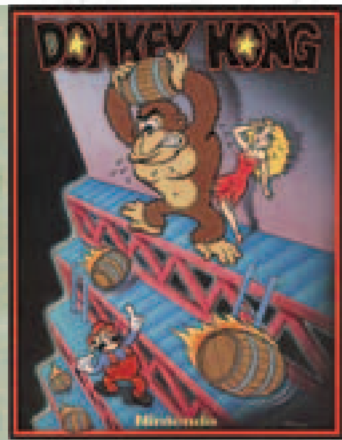
1980 год – еще и веха в эволюции 3D-игр. Вышли танковый симулятор Battlezone (Atari) и первая аркадная игра, использовавшая цветную векторную графику – Tempest (Atari же).

DONKEY KONG

Следующей ступенью на винтовой лестнице развития платформенных аркад стала игра Donkey Kong, вышедшая на Nintendo в 1981 году. Героем стал плотник (да, именно так! Вначале Марио был безымянным плотником!), находящийся на своем бесконечном пути к освобождению девушки. Интересно, что изначально игра должна была называться Monkey Kong. И снова здесь нет никакой опечатки. Согласно одной из историй, к художникам, оформлявшим игровой автомат, пришел столь неразборчивый факс, что им ничего не оставалось, как положиться на собственную интуицию (а позвонить, позвонить сложно было?!), которая... их подвела. Легче было программистам поменять название на Donkey Kong, чем художникам переделывать свою работу.

ХРОНИКА. МОТОР!

1981 год. Turbo показывает блестящие результаты – поразительная графика, крайне динамичная игра, полностью соответствующая своему названию.
1982. Pole Position обходит ее на повороте, в дальнейшем именно по примеру PP будут создаваться клоны и новые игровые сериалы. Кроме достоинств в современные проекты почему-то перекочевал и такой явный архаизм, как «игра на время». Подобные вещи настолько прочно укореняются в сознании, что воспринимаются как нечто само собой разумеющееся, как закон. В результате недостаток трансформируется в сознании геймера в достоинство. Обезвреживать бомбу с часовым механизмом увлекательно, но здорово развивает паранойю. Я не люблю игры на время.
Уже в середине 70-х игровые автоматы начали мелькать в кинофильмах, некоторые фильмы начала 80-х основаны уже на новых реалиях (да, тут идет речь о War Games и Tron, в какой-то мере это относится и к Weird Science). Игровые автоматы перебирались в клипы звезд (где-то на этих страницах затерялись кадры из видео Judas Priest и Rainbow), а звезды – в игровые автоматы. В 1983 AOR-группа Journey в полном составе (Нил Шон – гитара, Стив Перри – вокал) появилась в одноименной игре, впервые использовавшей оцифрованную графику (вообще же слово «впервые»,



как видим, приходится использовать с опаской – никогда не знаешь, насколько ошеломляющие факты ты найдешь в следующем году).
Новый взгляд на графику дало использование современных технологий хранения информации. Astron Belt (1983, Sega) – первая игра, задействовавшая лазерный диск. Видео, записанное на диске (в то время еще не компактном, а размером с обычную виниловую пластинку), служило фоном для космических боев.
Большую известность обрела Dragon's Lair – интерактивный мультфильм, в котором прогресс в игре обеспечивался нажатием нужной кнопки в определенный момент (впрочем, как и во всякой другой игре, если разобраться).
Мы же, пожалуй, нажмем кнопку Stop, однако осталось еще немало сюжетов, которые стоит посмотреть, а некоторые из уже виденных – пересмотреть пристальнее. До следующего сеанса! ■

МЕЖДУ ДЕЛОМ

1977 – Atari выпускает VCS – приставку на сменных картриджах, самую популярную консоль Золотого века.



Atari Football (1978) – первая игра, использовавшая трекбол, и, кроме того, в ней уже был скроллинг. Игра является реализацией американского футбола с весьма схематичными изображениями игроков.



В 1978 Sony представила свой Walkman. Плеер поначалу имел два входа для наушников и стоил около $150.



MISSILE COMMAND

Очередной всплеск массовой истерии насчет опасности превращения войны холодной в войну атомную нашел свое отражение в Missile Command (1980), одной из самых популярных видеоигр Золотого века. Группа городов подвергается ракетной бомбардировке, и только силами трех противовоздушных баз нужно защитить поселения от удара.

В одном журнале президент Atari прочитал заметку о военных спутниках, он передал вырезку Лайлу Рэйнсу, а тот уже попросил Дейва Терера возглавить проект по разработке аркадной игры.

Дейв Терер: «Нас попросили сделать игру, где ракеты атаковали бы побережье Калифорнии и игрок защищал эту территорию. В самом начале предполагалось, что в игре должен был быть радар, узнав об этом, я сказал, что это будет уж слишком тяжело для игрока – он не сможет уследить за всем, что происходит. Мы отбросили эту идею. Когда мы только принялись разрабатывать игру, мы добавили железные дороги, по которым ракеты из городов доставлялись на базы. Это слишком запутанно, и люди бы не поняли. Еще у нас были подводные лодки, но они как-то «не пошли», так что мы выкинули и их тоже».

Иногда коммерческий успех зависит не только от сложности игры, но и от словарного запаса аудитории и директоров.

Стив Кэлфи: «У нас была большая проблема с названием игры. Вначале она называлась Armageddon. Руководство не знало, что это слово значит, и считало, что у детей возникнет та же проблема. Тогда-то и начался этот поиск. Разработчикам нравилось название Armageddon, мы всегда хотели именно так назвать игру. С самой верхушки пришла инструкция: «Мы не можем использовать это имя – никто не знает, что оно значит, и никто не может его выговорить».

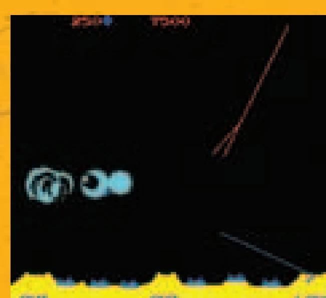
Интересное мнение... Теперь уже не так важно, что большинство японских названий никто не понимает, а название популярной в те времена игры Frogger вообще переводится не иначе как «лягушатор».

Дэйв Терер: «Страшновато было. Во время разработки и в течение шести месяцев после, я просыпался в холодном поту, потому что у меня были сны, в которых появлялись ракеты, и я был свидетелем удара по городу. Я будто стоял на вершине горы, наблюдая, как спускаются ракеты, понимая, что хватит тридцати секунд для того, чтобы я был изжарен до корочки».

Стив Кэлфи: «Всех моих знакомых, кто увлекался игрой, мучили ночные кошмары о ядерной войне».

Эд Ротберг: «Интересная сторона Missile Command еще и вот в чем: мир был далеко не так политически стабилен, как сейчас. Есть в этой игре небольшое такое жутковатое напоминание о тех временах – трудно остаться спокойным, когда видишь облако в самом конце».






X2 THE THREAT
X2
УГРОЗА
Огромная, постоянно изменяющаяся игровая вселенная
Уникальная графика
Тысячи объектов, включая станции, суда, несметное количество оружия, предметы потребления для торговли с различными расами
Строительство своей собственной империи
Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® III 800 МГц; 128 Мб RAM; Видео 32 Мб; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® III 1300 МГц; 256 Мб RAM; Видео 64 Мб.
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
НОВЫЙ ДИСК
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Зл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 Egosoft. All rights reserved.

Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru

ОТ ЭНТУЗИАСТОВ

Известно, что эмуляция держится исключительно на энтузиастах. Понятно, что от них требуется наличие не только свободного времени, но и серьезных навыков программирования, зачастую – более продвинутых, чем у тех, кто создает игры. Подобные навыки помогают добиться успеха на основном месте работы, однако бывает и так, что доход приносит эмуляция сама по себе. Один из наиболее известных примеров – сотрудничество автора KGen (эмулятор Mega Drive) с компанией Sega. Есть и другие примеры. Так что если вашей любимой программы более нет в открытом доступе, не расстраивайтесь – ее наверняка можно купить.

VGBA ДРУЖИТ С ПОКЕМОНАМИ

... И ПЫТАЕТСЯ НАЙТИ СПОНСОРА

Хотя большая часть правильных поклонников GBA использует VisualBoy Advance, не стоит забывать и об альтернативных программах вроде Virtual Game Boy Advance. В последней версии появилась поддержка часов, что используются в играх серии Pokemon, а также больших по размеру сейв-файлов. VGBA особенно интересен тем, что удобен для портирования на другие платформы. В частности, существуют версии для всех основных операционных систем для PC и Mac. Автор программы Марат Файзуллин – один из наиболее известных специалистов по эмуляции – не раз уже пытался заработать на своем труде. Так и на официальной страничке VGBA (http://fms.komkon.org/VGBA/) всем заинтересованным компаниям предлагается лицензировать представленные здесь технологии для использования в своей продукции. К слову, здесь же обычным пользователям недвусмысленно указывается и основное условие легальности эмуляции. Ведь чтобы запустить ROM-файл, человек обязан сначала приобрести оригинальный картридж, а затем перенести информацию с него на PC для использования в VGBA.... ■



ЭМУЛЯТОР GENESIS ДЛЯ PS2

ЛИШНИЕ ИГРЫ НЕ ПОМЕШАЮТ



Мы уже не раз писали о самодельных программах для Dreamcast, есть немало софта и для Xbox, однако у PlayStation 2 тоже есть чем похвастаться. А на днях обновился PGen, свежий эмулятор Mega Drive/Genesis. Полностью переписан графический движок, используются более совершенные библиотеки подпрограмм. Теперь можно хранить ROM-файлы и сейвы на жестком диске, есть и поддержка zip-архивов. В числе новых фич – использование дырки в защите PlayStation 2, позволяющей запускать программы непосредственно с карты памяти. Посмотреть весь список исправлений, а также скачать эмулятор и документацию по его использованию (как догадываетесь, запуск самодельных программ на PS2 – задача не из тривиальных) можно на официальном сайте – http://pgen.gamebase.ca/. ■

ХИТЫ ДЛЯ MD ЖИВЫ!

МНОГИЕ ДОСТУПНЫ И НА PS2







ВЫШЕЛ PCSX2 0.5

ОЧЕРЕДНОЙ ШАГ К ЭМУЛЯТОРУ PS2

Геймеры, мечтающие об эмуляторах PS2 для PC, могут открыть бутылку шампанского. Долго откладывавшийся релиз свежей версии PCSX2 все же состоялся. Многочисленные обновления и исправления программы привели к тому, что уже внушительное число игр запускается, а многие «доходят» не только до меню, но и до собственно геймплея. В их числе – не только примитивные (в плане графики) спортивные менеджеры, но и Wild Wild Racing, Street Fighter EX3, Le Mans 24 Hours,V-Rally 3. С одной маленькой оговоркой – они должны быть предварительно пропатчены. И, естественно, никто пока не говорит об играбельности – мне с трудом удалось найти скрины с не столь уж значительным количеством графических артефактов. Обычно корректно отображается, разве что, надпись Loading, да статичный арт. Впрочем, можете посмотреть сами на http://www.pcsx2.net ■

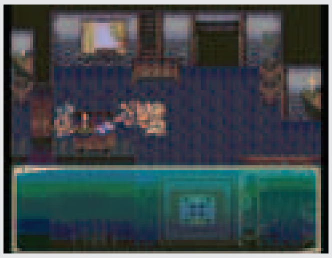


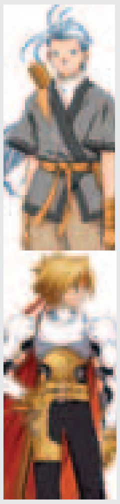
К ПРОФЕССИОНАЛАМ

САМОСТИЙНЫЕ ПЕРЕВОДЫ

И ДАЖЕ ИЕРОГЛИФЫ НЕ СТРАШАТ ПОДВИЖНИКОВ

После долгого затишья ожил сайт DeJap (http://www.dejap.com), самой известной группы переводчиков игр для SNES с японского на английский. Ходили даже слухи о том, что проект закрылся, однако все технические проблемы были решены. Появилась информация об обновлениях уже готовых переводов. В Tales of Phantasia исправлены названия некоторых предметов, отредактированы и диалоги. Интересно, что на предложение лидера DeJap относительно участия в локализации версии игры для GBA представитель Namco ответил так: «мы до сих пор не считаем, что англоязычная



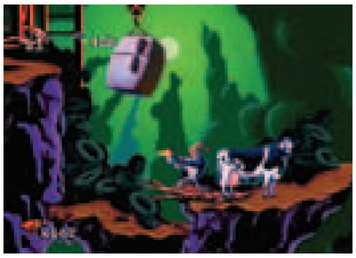


аудитория готова воспринять ToP правильно». Идет работа также над Dragon Quest (3, 5 и 6 части), Bahamoot Lagoon и Far East of Eden Zero. Группа ищет также людей, что могли бы помочь в переводе Samurai Showdown RPG (для удобства используется версия для NeoGeo). Не забыт и самый известный проект группы – Star Ocean (если помните, в рубрике Console/Online мы рассказывали о том, как в самый ответственный момент умер винчестер со всеми материалами по этой игре). На http://www.dejap.com/ можно найти самые последние версии патчей, в том числе и те, что пока далеки от финальной версии. Интересно, что большая часть проблем заключается не только и не столько в собственно переводе текста и подстановке английских шрифтов. Чтобы подправлять код игры, требуются знания в области ассемблера для соответствующей консоли. К примеру, для той же Star Ocean пришлось создавать несколько собственных алгоритмов сжатия текста и графики. ■

EARTHWORM JIM

- **РАЗРАБОТЧИК:** Shiny Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Playmates Interactive
- **ПЛАТФОРМА:** SNES, Mega Drive, PC
- **ЖАНР:** action
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1994

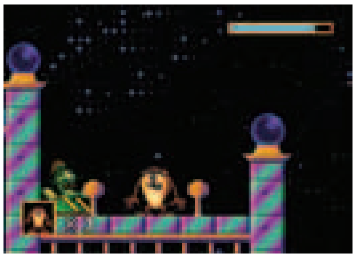
Червяка Джима должны знать все, кто начинал свой геймерский путь с 16-битных консолей! Харизматичный герой в суперкостюме стал символом эпохи двумерных платформенных боевиков, где юмор и качественная анимация сочетались с действительно разнообразным геймплеем. Легкий налет аркадности плюс традиционные трюки в духе платформеров, логические загадки и совершенно безумные повороты сюжета, – вот чем подкупал Earthworm Jim. Каждый новый уровень был открытием, ни один герой не оставлял равнодушным.
Игра умудрилась получить и достойный сиквел, где разработчики продемонстрировали свое отвращение к самокопированию – все новые уровни получились не менее интересными, чем в оригинале, но абсолютно другими. А вот Earthworm Jim 3D провалился. Корова на ухо кому-то наступила? Интересно, что ровно такая же судьба была у сериала Prince of Persia, недавно вернувшегося во всем своем блеске. Может, и Джиму есть на что надеяться? ■



TAZ: IN ESCAPE FROM MARS

- **РАЗРАБОТЧИК:** Headgames
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **ПЛАТФОРМА:** Mega Drive
- **ЖАНР:** action/platform
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1994

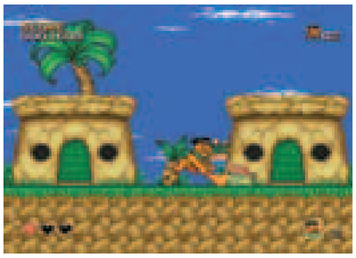
Создатели мультсериалов и игр-платформеров питают странную любовь к животному миру Австралии и Тасмании. Игр об утконосах я лично не видел, а вот бандикуты и тасманийские дьяволы встречаются регулярно. Особенно приятно то, что игры-то выходят чаще всего хорошие, уж точно выше среднего уровня. В данном случае Таз (Taz) традиционно отличается хорошим аппетитом (может сожрать что угодно), силой (хватает предметы), ловкостью (умеет крутиться волчком) и хитростью (может уменьшаться в размерах, чтобы пробраться в недоступную часть уровня). Проглоченное не всегда восстанавливает здоровье, чаще оно требуется для того, чтобы дышать на врагов огнем или плеваться камнями. Как и в оригинальной Taz Mania, временами нужно шевелить головой, пытаясь понять, что же требуется для прохождения уровня.
Интересно, что не так давно на консолях нового поколения появилась свежая игра (трехмерная, cel-shading) о приключениях Таза, но внимания геймеров почему-то не привлекла. ■



THE FLINTSTONES

- **РАЗРАБОТЧИК:** Ocean
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Taito
- **ПЛАТФОРМА:** Mega Drive
- **ЖАНР:** action/platform
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1992

Одноименный мультсериал, возможно, не так известен, как The Simpsons, однако на создание игры по мотивам его популярности хватило. Ничего особенного, всего лишь платформер в духе Mario, с Фрэдом Флинтстоуном в главной роли и дубинкой в качестве основного оружия. Сюжет ограничивается байкой о том, что ваши друзья и родственники потеряли несколько предметов, которые придется найти.
Некоторое разнообразие присутствует – так, есть традиционный «подводный» уровень, доведется вам и покататься на «автомобиле», привычном для пещерных людей. Очень аккуратное, отзывчивое управление, сбалансированный уровень сложности, – все базовые параметры платформеров здесь в норме. Не слишком удачны разве что звуковые эффекты да музыка. Тем не менее, вряд ли десять лет назад можно было считать The Flintstones хитом. Почему? Да потому, что здесь напрочь отсутствует та самая изюминка, что отличает Sonic от Ristar и Mortal Kombat от War Gods. Ну разве что вы являетесь большим фанатом мультяшных пещерных людей. Но звание крепкого середнячка - тоже неплохо. ■



КОРОТКО

■ KiGB, эмулятор GB/GBC для PC, обновился до версии 1.50, скачать ее можно на официальной странице (http://kigb.emuunlim.com/). Теперь программа умеет запускать на 33 игры больше.

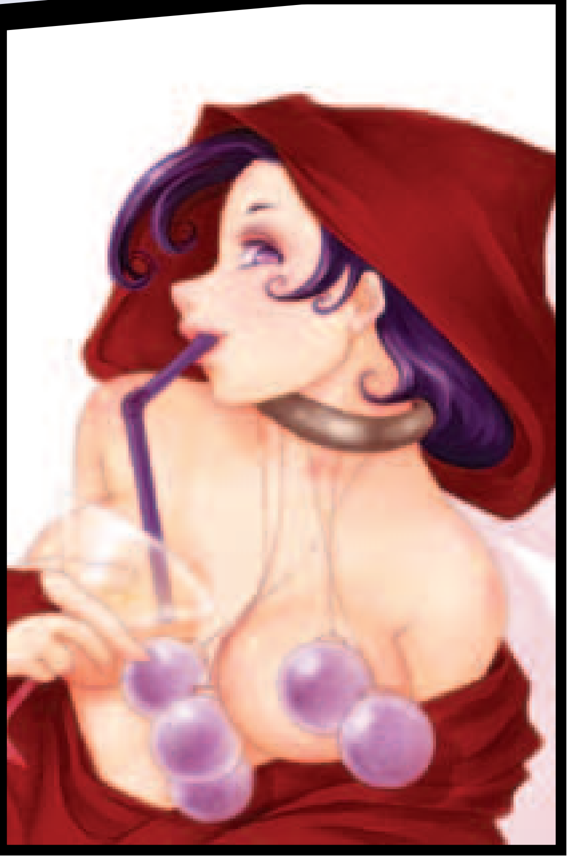
■ Поклонникам системы Nuon рекомендую заглянуть на http://www.nuon-dome.com/ – там лежит ее эмулятор под названием Nuance. В новой версии поддерживаются такие вещи как Space Invaders XL, Merlin Racing и Tempest 3000.

■ Заказ на вторую в истории коммерческую игру для Dreamcast, созданную любителями, можно оставить на http://www.cyberdogcastle.com. Называется она Chikugoyaku и представляет собой аналог Panic (Sega CD). Стоить игра будет всего пять долларов США, релиз намечен на февраль.

■ А на http://www.tryptonite.com/ находится официальный сайт еще одного коммерческого проекта для Dreamcast. Игру Tryptonite создают те же люди, что ранее работали над Feet of Fury – самодельным танцевальным симулятором. К сожалению, скриншотов пока нет.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



А вот с наступающим вас! Пусть грядущий год принесет много классных игр и побольше интересных обсуждений в нашей рубрике! Хотя официально праздничным объявлен следующий, 01(154) номер «СИ» – он выйдет перед самым Новым годом – лучше слегка предупредить события, чем опоздать (вдруг вам в город нерадивые распространители подвезут «Страну» уже после праздника?). В процессе изучения наличествующей почты было принято решение объявить очередной джек-пот и приплюсовать три месяца призовой подписки к «ОС» следующего номера. Не расслабляйтесь, друзья. Сочиняйте письма, – и вы, неровен час, сможете читать любимый журнал бесплатно!

– ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

KOMARIK

Здравствуйте, редакция «СИ»!
У меня от Вас только радостные эмоции, так что хвалить еще не собираюсь.

Я – геймер с раннего детства и жизнь без игры не представляю. Хорошо это или плохо? Вот в чем вопрос. Скорее всего хорошо. Ведь игры – это не просто игрушки LEGO, а настоящий мир полный счастья и горя, радости и грусти,интриг и загадок,волшебства и реализма. Мои любимые жанры – квесты и RPG. Они наиболее четко (по моему мнению) передают все происходящее. Например, Final Fantasy. Я не мог оторваться от этой серии годами и, в принципе, не отрываюсь и сейчас. Меня останавливала только нужда нажать на Pause. Ну вы понимаете, какая «нужда»...
Но потом я возвращался и продолжал, окунаясь в мир волшебства.
Я эволюционровал Скволла, как говорится, Леонхарта, Юночку, малявку в шляпе мага... был их «крестным отцом». И что я получил? Я получил многое. Любимцы благодарили меня умопомрачительными победами, а ведь победа – это и надежда, и компас земной. Играми надо наслаждаться.
Размышлять над ними, уважать игру хотя бы за то, что она нам дает хотя бы капельку наслаждения и удовольствия. Нет смысла пройти игру как можно быстрее, наоборот есть смысл играть как можно дольше. И когда вы вникнете в нее, вы поймете, что вся наша жизнь – игра, а не фигня.
На этой революционной ноте я закончу. Большой респект Куперу. «Банзай!» форевер!
С уважением, KOMARIK.

komarow@list.ru

Банзай, товарищ! Сколько наблюдаю игроков в Final Fantasy – всех их этот сериал рано или поздно настраивает на столь же благостный лад.

А.МУХАММАДЕЕВ

Здравствуй,Страна!
На днях в магазин ходил за какой- нибудь игрой для компа и оченно хотел приобрести диск с Silent Storm, но увидев «Республику: революцию», не знаю почему приобрел именно ее. По дороге домой меня мучили сомнения, вдруг я купил очередную лажу. С первых минут знакомства я полностью стал освободителем Новострании, играл и днем и ночью. Затем открыл недавний номер «СИ» с ее обзором и сразу подумал о компетентности оценок герра Переса: ну не въехал ты, так и скажи, зачем оценку занижать? 8.0 для ТАКОЙ ИГРЫ – это позор. Вы все восхищаетесь «Вайсами» и «Мафиями», забывая про свою историю, а потом, увидев столь эпохальную игру, которую действительно увидеть и умереть, снижать на 2 балла только за то, что она тормозит как GTA3, хотя оценка этой игры была никак не восьмерка. Действительно, купить ЭТО стоит и если вы до этого еще не доросли, отдайте игру папе, он НЕ ЗАБЫЛ, КТО ТАКОЙ ЛЕНИН.
Засим раскланиваюсь, ваш читатель А.Мухаммадеев

lexusamg@mail.ru

Спасибо за прочувствованный отзыв, однако мы, в отличие даже от герра Переса, полагаем восьмерку сильно завышенной оценкой для такой игры. При всех своих плюсах, «Республика: революция» страдает от неудобного интерфейса, плохой работы камеры и отсутствия нормальной дипломатической модели. По нынешней системе оценок «СИ» игра тянет на шестерку. С половинкой.

ALEX

Привет, «Страна»!
Хочу поговорить о пиратстве (хотя эта тема уже не раз затрагивалась вами и другими читателями вашего журнала). На лицензионных играх (да и софте тоже) всегда пишут: «Все права на издание и распространение игры (софта) на территории СНГ и стран Балтии принадлежат компании...» Рядом с лицензионными дисками лежат «пиратки», по своей сути являющиеся копиями лицензионных, но со взломанной защитой и с надписью «Copyright. All Rights Reserved». Они всегда (или почти всегда) не требуют для запуска CD. Пример – Dynamite Softgroup, Alex Soft (не родня), 7 Wolf, Triada, GameCity (когда захотят, могут нормально перевести игру) и др. Все знают такую д*******ю фирму, как «Фаргус». Это единственный пират, который проделал все вышеописанное (других пиратских изданий я не видел) с «Пиратами Карибского моря – Корсарами II»(кроме того, что тоже требует CD) Называйте это как угодно. Также известен случай с «Warcraft III – Камень мира» – та же озвучка, что и в официальной, тот же текст. Скорее всего, дополнительную кампанию «Камень мира» озвучивали все-таки не «родные» актеры. «Фаргус», наверное, самый распространенный пират в России. Но все-таки лицензионки не всегда бывают лучше. Пиратки, кроме плохого перевода и качества, ничем от английской версии не отличаются. А официальные... Пример – «Мафия». Вот что ни говори, а я не люблю гонки в играх со свободой действий (GTA, «Мафия»). Это не значит, что я противник гонок, наоборот, я их очень уважаю. Так вот, решил я после нескольких десятков проигрышей (а точнее смертей, так как до финиша добраться мне так и не удавалось) последовать вашему совету из «cheats_for_cd» и сократить путь, но после того как справа промелькнул желтый щит, машина на полной скорости впечаталась в некую «Невидимую стену», и авто стало непригодно для дальнейшего продолжения го-

нок. Я подумал что вы (!) ошиблись, но у моего друга (с пиратской, «освященной» версией, потом объясню) ваши советы работали. Вот что значит «играть честно» (пароли, жульничества, трейнеры – на пиратских локализациях идет, а у меня – нет). Может быть это к лучшему, так как я прошел всю игру честно («Сделку века!» помогли пройти друзья, а в гонку «Честной игры» прошел на пиратской версии, благо, сохранения подходят к двум версиям). Вот один совет: если у вас пиратская версия игры, и вам не нравится перевод, найдите друга с 1С-овской «Мафией»(или же упросите его купить таковую) и просто замените ваши файлы .dta «официальными», и в итоге у вас получится полная русская версия, идущая без диска. Хотите «Мафию», не требующую для запуска диска – ищите «пиратку», устанавливайте ее и заменяйте файлы на ваши, лицензионные.

Насчет читов – ими можно пользоваться ТОЛЬКО если где-то застряли, а если их нет, то геймер забрасывает игру подальше и больше никогда о ней не вспоминает.

Если я вам не надоел, то ответьте на несколько вопросов:

1) Огорченный финальной сценой той самой «Мафии» спрашиваю – будет ли MAFIA 2?
2) Правда ли, что GTA IV будет эксклюзивом для PS2? Не хочу этому верить!!!
3) Известно, кто будет издавать Worms 3D в России?
4) Почему в Colin McRae Rally 3 авто не пачкаются?

alalex@atnet.ru

1) Никаких официальных анонсов относительно второй «Мафии» пока сделано не было.
2) Правда. Но наверняка это будет временный PS2-эксклюзив – Take2 установит некий срок, по истечении которого проект портируют на PC и/или другие консоли.
3) Уже издали. «Софт Клаб»
4) Все дело в грязеотталкивающей краске.

АЛЕКС

Здравствуйте! Я бы хотел поговорить о такой замечательной игре, как HomeWorld 2! Игра просто класс, супер... хех, начну попорядку. Я не играл в первый HW, и поэтому второй поразил меня своим калейдоскопом оригинальности, если можно так выразиться. Сначала, конечно, поражает великолепное 3D! 3D-3D-3D! и еще разок 3D! Это не просто возможность поворачивать камеру эдак под 15-20 градусов. Это космос! Космос, в котором камеру можно крутить на столько градусов, на сколько захочется, и во всех направлениях. Особенность камеры еще и в том, что ее можно отдалять настолько, что большой корабль кажется маленькой точкой, а приблизить настолько, что маленький истребитель занимает весь экран... В игре куча улучшений. Практически все нужно исследовать – новые корабли, скорость одного вида, броня... все это влияет достаточно существенно. HW2 – первая стратегия, в которой я вижу реальную возможность промахнуться, и то, что не все корабли действуют по принципу «пришел-порубил-стою», а маленькие их представители летают вокруг цели всячески ее бомбя. Зрелище – засмотришься. Очень радует внимание к деталям. Например, чего только стоит иногда «барахлящий» двигатель самолетика (ну ладно – кораблика), который пускает неровный след?..

Теперь о том, что может не понравиться некоторым. О сложности. Игра действительно СЛОЖНАЯ. Очень. Но она заставляет в себя играть. В этом-то и прелесть, что настройки сложности нет! Игра такая, какой она должна быть по мнению разработчиков, и это гениальный ход. Он учит играть в стратегии, и не дает пройти игру за один день. Короче, если вы бросили играть только из-за сложности – СОВЕТУЮ вернуться. А если вы еще не купили игру – бегом! Вам понравится!

alex1990@mail.ru

Эвон как складно излагает! В первую не играл, но во второй куча улучшений... А если серьезно, то всегда приятно,

когда человек, рассказывая о полюбившейся игре, ухитряется увлечь своим рассказом окружающих.

МАКАРОВ ДМИТРИЙ

Привет, деградирующая «Страна»!
Кстати, поздравляю вас с очередным юбилеем. Вот сравниваю 133 и 150 номера вашего журнала: рекламы увеличилось, количество интересного материала уменьшилось. Обвиняете читателей в неграмотности, а у самих опечатки чуть ли не на каждой странице. Потом, почему все время происходит путаница с наклейками и надписями на диске. Мелочь, а неприятно. В 150 номере вообще не было постеров и наклеек. Гораздо лучше, если журнал будет выходить и с CD(для тех, у кого нет DVD-проигрывателя), и с двумя CD (для тех, у кого он есть). Тогда у читателей будет выбор, с чем покупать любимый журнал. А рубрика «Банзай!» нравится не стольким, о скольких вы думаете, а гораздо меньшим. Лучше больше отводили хотя бы на «Обратную связь». Посмотрите на обложку 150 выпуска. Ее удобно читать? Но если так и было задумано, то идея эта плохая. Дальше, причем тут в статье о Call of Duty путь призрачного меча из Legacy of Kain.
Почему происходит вся эта фигня? Даже если в моем письме есть ошибки (орфографические или синтаксические, грамматические или смысловые, без разницы), то прошу не обращать на них никакого внимания, так как я его не для этого писал, и ответьте, пожалуйста, не отмазкой или тупой шуткой и т.д. и т.п., а прямо и на все письмо, а не на отдельные его части!!! Понимаю, многого прошу, а все-таки.
Можете не опубликовывать это письмо в своем журнале (я преследовал иную цель), а ответьте мне хотя бы по электронной почте (скорее всего, вам будет нечего сказать).
Но, несмотря на все недостатки (извините, если что-нибудь пропустил), я покупаю именно ваше детище, так как оно все равно остается лучшим игровым изданием. Но не обольщайтесь, потому что если исправить все недочеты, то я и многие другие будут покупать «Страну Игр» со 100 % уверенностью. Извините за нахальный стиль. Всего!

shpikov@mail.ru

И вам здравствуйте, Дмитрий. Обложку сто пятидесятого номера читать очень удобно, особенно если под рукой зеркало. Мы аж прифигели, когда это придумали. Раз в семь лет можно себе позволить, в конце концов. Что касается отсутствующих в бонусной комплектации журнала (той, что с DVD) наклеек или постеров, – то убедительно просим направлять жалобы Максиму Бакановичу (baxx@gameland.ru), он их солит. Вернее, собирает для коллективной подачи в фирму, занимающуюся фасовкой журналов. Мы усилили наблюдение за этим процессом, однако целиком его контролировать не в состоянии – фирма-то сторонняя. Поэтому и просим фиксировать через Максима все случаи ошибочной фасовки. Далее, «СИ» борется с опечатками – наверняка вы заметили, что со сменой корректора печально знаменитые ляпсусы организованно покинули страницы нашего издания.

НЕБЕЛУНК

Почему вы перестали писать о приставке Sega Dreamcast? Я знаю, что новых игр выходит очень мало, но ведь в России разошлось очень много экземпляров этой консоли. Давайте рассказывать о том, что в журнале не было еще описано. Ведь игр там было несколько сотен и многие интересные вещи просто пропустили, а потом забыли и все. И новые игры тоже есть, Border Down например. Очень клевая вещь, правда Ikaruga круче, но все равно. И еще такая фишка. Я недавно зашел на сайи Magic Box и увидел, что в Японии игр на Dreamcast выходит больше, чем на Xbox! Вот вам и консоль дяди деБилла! Не знаете, может быть и на английском хоть одна из них (игр, в смысле, а не консолей) появится?

И еще скажите пожалуйста, когда вы уберете игры для писи из журнала. Раньше у вас 80 процентов материалов были интересны, а теперь какие-то стратегии, какие-то шутеры. И еще уберите обязательно огромные статьи о русских играх. Помню, про «Крид» когда-то десять (блин!) страниц написали! А это потом вышел отстой. А про нормальные игры вроде Final Fantasy X-2 по чуть-чуть пишете. Непорядок! Русские игры (хоть я и патриот) вообще все отстойные получаются! Не умеют наши работать пока. А вы так пишете будто уже давно на мировом уровне игры получаются, а неправда это. Учиться им надо и учиться еще. Вы там общаетесь с разработчиками этими, хоть лично в глаза им скажите, если в журнале постесняетесь мое письмо публиковать

г. Екатеринбург

Ага, вот все бросим и пойдем ругаться с отечественными разработчиками. Достаточно уже того, что любые поблажки российским проектам отменены, оценки «СИ» выносит невзирая на географическую принадлежность проекта. Даже учитывая появление дружественного издания «PC ИГРЫ», игрушки для ПК в журнале останутся, но мы скорректируем освещение компьютерного сегмента индустрии в пользу рецензий на сугубо хитовые проекты, оставив за бортом всякий середняк. Ну и про Dreamcast, тут совсем просто: будут новые хорошие игры – будут и рецензии в журнале. О японских релизах расскажем бегло, но если появятся европейские или штатовские локализации, то подготовим полноценные обзоры. Удачи! ■

DVD

ДЕМО-ВЕРСИИ

DEUS EX: INVISIBLE WAR (CD)

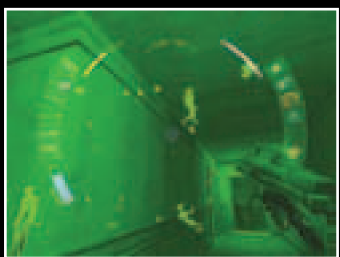
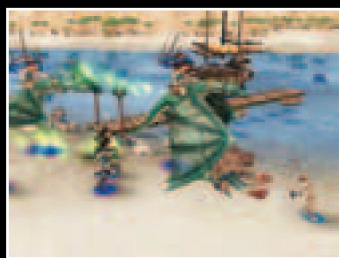
Продолжение практически лучшей игры 2000-го года. Все стало намного красивее, сложнее, интереснее. Новые имплантанты, новые возможности персонажей, новые виды оружия...

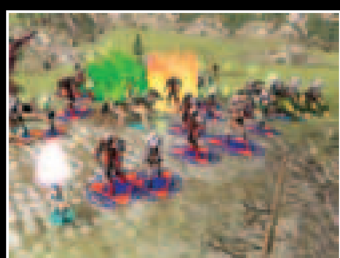
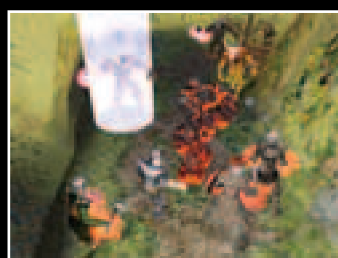
LORDS OF EVERQUEST

Синглплеерная демоверсия грядущего хита – стратегии в реальном времени во вселенной EverQuest. Всем любителям жанра настоятельно рекомендуется.

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

Демоверсия expansion pack'a для Dungeon Siege. Знакомый геймплей, практически не изменившаяся графика, обязательно посмотрите демку перед покупкой игры.

А ТАКЖЕ: Against Rome, Sonic Adventure DX

ГАЛЕРЕЯ

ОБОИ



ГАЛЕРЕЯ ИЛЛЮСТРАЦИЙ К РУБРИКЕ «БАНЗАЙ!» (CD)

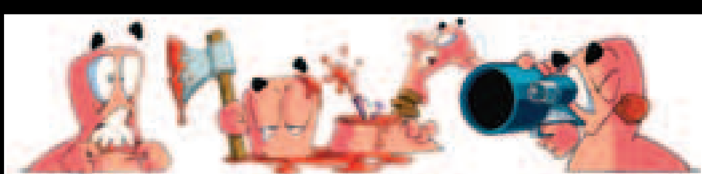


КИБЕРСПОРТ

- Лучшие демки с WCG 2003 по Quake III, Warcraft III: The Frozen Throne и Counter-Strike

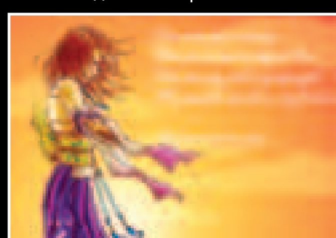
ПАТЧИ

- Civilization III: Conquests
- SpellForce
- SimCity 4: Rush Hour
- Korea: Forgotten Conflict
- Uru: Ages Beyond Myst
- Worms 3D
- Hunting Unlimited 2
- Демиурги II



БОНУСЫ

- Final Fantasy fan art
- Скины для winamp 3



ДРАЙВЕРЫ

- VIA 4-in-1 версии 4.50, ForceWare 53.03, NVIDIA nForce версии 3.4.3

МУЗЫКА (CD)

- Избранные треки из игры Bloody Roar 4 и X2: The Threat



СОФТ

OPERA 7.23

Новая версия мощного пакета навигационных интернет-приложений, в состав которого входят: интернет-браузер, почтовый клиент, news-reader. Основное приемущество пакета – быстрая работа.

UNICAT PRO 7.4.0 LITE EDITION

Позволяет вести каталоги чего угодно: книг, CD, музыкальных CD, родословную, истории болезни в больницах, документации и т.д. с подробными описаниями. Все зависит от фантазии составителя каталога.

SYSTEM COP

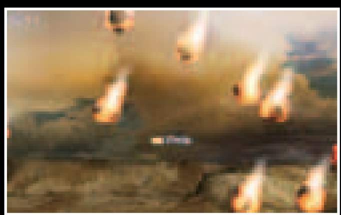
System Cop – это «центр управления» Вашей системы! С System Cop вы получаете доступ к настройкам вашей системы централизованно, из одной программы.

А ТАКЖЕ: PowrClik, BeSt Test, WinTrans, Мастерская японских кроссвордов, MyIE, XP Boot Screens, XP Style, Wizard Brush

DVD

SHAREWARE (CD)

- Storm Angel
- AstroRaid
- Tiny Cars 2
- Juno Nemesis Remix
- CubIQ
- Light & Shadow
- 3D Magic Jongg
- Fusion
- Bud Redhead





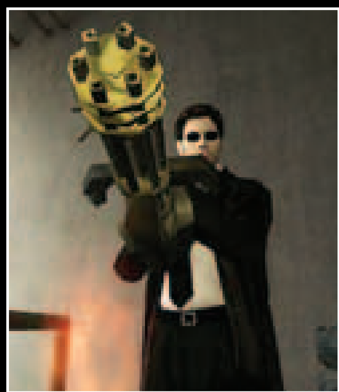
МОДЫ

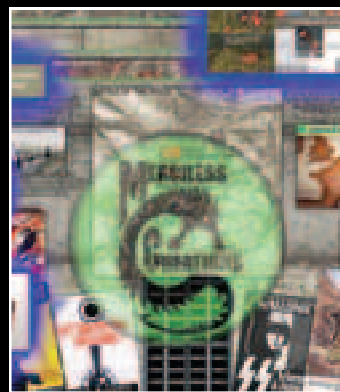
CINEMA 1.2 ДЛЯ MAX PAYNE 2

Самый лучший мод для Max Payne 2 из всех сейчас существующих. Добавляет в игру новое оружие, новые эффекты, новую музыку, нового главного героя.

MERCILESS 1942 V4.1.4 ДЛЯ BATTLEFIELD 1942

Один из самых лучших модов для Battlefield 1942. Заменяет в игре практически все. Новые звуки, новые текстуры, новые карты, новая физика, все это ждет вас в этой модификации.

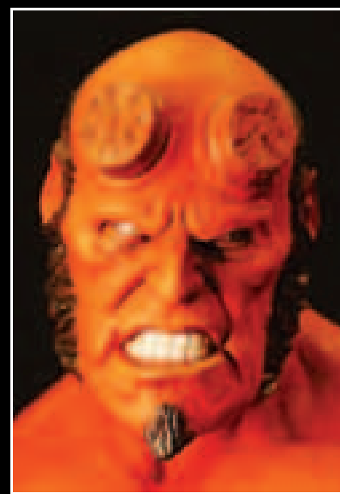


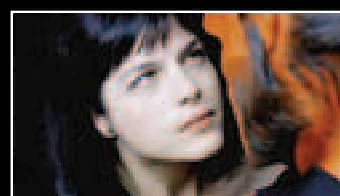


А ТАКЖЕ: Matrix Edition для Max Payne 2, Deep Blue v.3 для Max Payne 2, Realistiv Mod v1.5 для Max Payne 2, Rezzie Mod v.3 для Max Payne 2, Death Ball v.1.8 для Unreal Tournament 2003

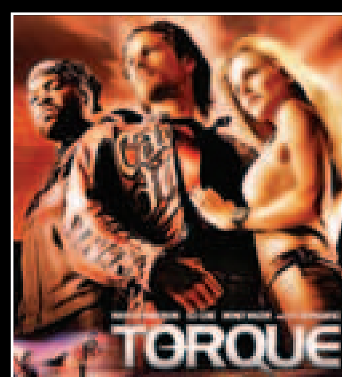
WIDESCREEN

- Hellboy
- The Barbarian Invasions
- Troy
- Agent Cody Banks 2
- Chasing Liberty
- Torque





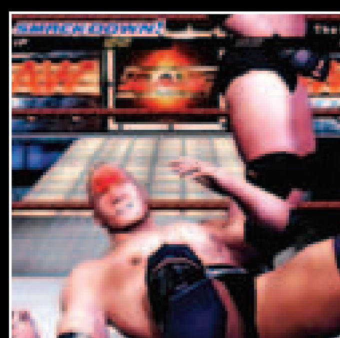


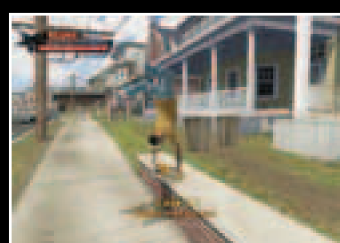


ВИДЕО

- Фаза: исход
- Final Fantasy XII
- Bloody Roar 4
- S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost
- Fatal Frame 2: Crimson Butterfly
- The Italian Job: LA Heist
- Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose
- Mojib-Ribbon
- Kingdom Hearts II
- Drake of the 99 Dragons
- NFL Street
- AirForce Delta Strike
- True Crime: Streets of LA
- Tony Hawk's Underground
- Castlevania: Lament of Innocence
- WWE SmackDown! Here Comes the Pain
- The Lord of the Rings: The Return of the King
- Видео к рубрике «Банзай!»







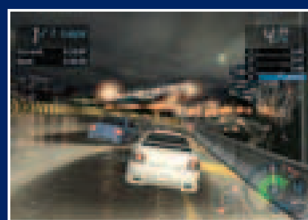
В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 23 декабря!/

СКОРО НОВЫЙ ГОД!

Самый главный анонс – вас ждет Новогодний номер «Страны Игр». А это значит, что будут конкурсы, подарки и большое человеческое счастье в виде возрожденной рубрики Widescreen!

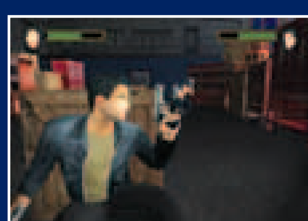
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND



Очередная часть модного гоночного симулятора вновь появилась и на PC, и на консолях. Насколько оправданным было решение перенести все трассы в городские условия? Чем отличаются версии для PS2 и PC? Насколько интересен процесс «апгрейда» автомобилей все новыми и новыми примочками? Наш главный специалист по гонкам уже неделю не может приступить к написанию обзора, настолько он увлечен попавшей в руки игрой.

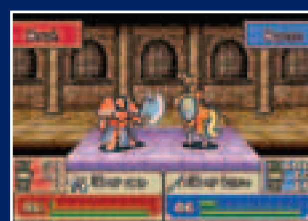
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Игра должна была стать убийцей GTA и «Мафии», завоевать сердца тех, кто в равной степени любит сидеть за рулем виртуального авто и стрелять с двух рук по бандитам и прочим мафиози. В True Crime достоверно воссоздан Лос-Анджелес, а играть нам предлагается за добропорядочного американского полицейского – в противовес асоциальному Grand Theft Auto! Вот только пошло ли это на пользу?



MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA И FIRE EMBLEM

Марио в очередной раз стал героем полноценной RPG! Никто и не ожидал, что на GBA в конце 2003 года в США выйдет сразу несколько хитовых игр этого жанра, а та, что посвящена приключениям бравого водопроводчика, окажется способной конкурировать с продукцией Square Enix. А Fire Emblem – и вовсе первый представитель знаменитого сериала, что стал



доступен англоязычным геймерам. Насколько обе игры хороши? Читайте наши обзоры!

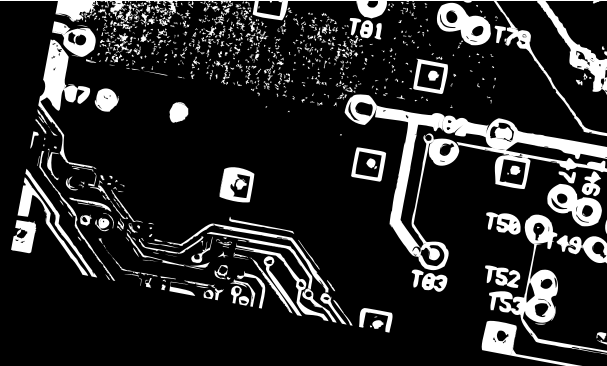
MARIO KART: DOUBLE DASH!! И F-ZERO GX

Два главных гоночных хита для GameCube конца 2003 года.



Мультяшный Mario Kart и условно серьезный F-Zero GX настолько хороши, что консоли почти и не нужны гонки от других производителей. Или все же Nintendo погорячилась, избрав Mario Kart «локомотивом» продаж GameCube на грядущих рождественских праздниках?

Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям



Armic

Армик – симпатичный монстр из племени Чапа, не ведающий боли и горестей. Однако деревню его постигло несчастье – засуха сжигает посевы. Лишь специальная церемония способна вызвать дождь, и четверо представителей племени отправляются на поиски необходимых ингредиентов. Все они, включая Армика, не до конца понимают, почему именно им было поручено столь важное задание…





Ruby

Руби – младшая сестра известной предсказательницы будущего. Она любит рисковать и совершать абсолютно безумные поступки, полагаясь на случай. Руби часто делает вид, что по способностям ничуть не уступает сестре, но рано или поздно это обернется серьезными последствиями, ведь ясновидение – совсем не ее конек.





Judy

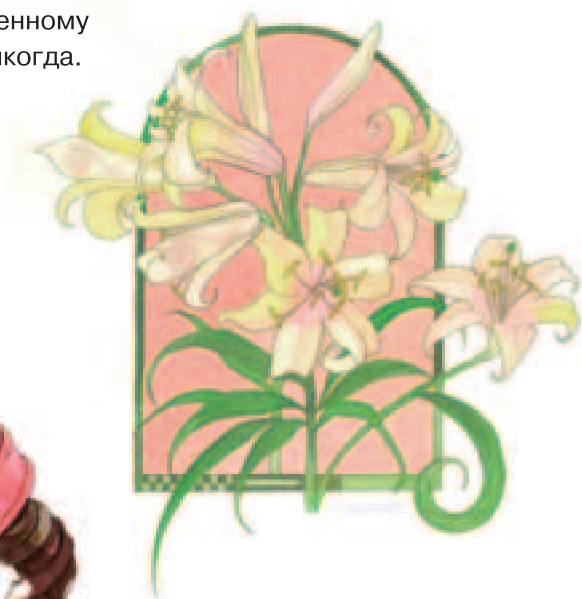
Джуди – десятилетняя девочка, внучка волшебника Джозефа. Она от рождения обладает способностями ведьмы, и уже научилась использовать трех магических помощников. Веселая, трудолюбивая (иногда даже слишком) и целеустремленная Джуди с оптимизмом смотрит на жизнь. Особенно тепло девочка относится к отцу, болезненно воспринимая нарочито грубое поведение брата.





Mythe

У Мифа, 28-летнего изобретателя и специалиста по искусству, есть два страстных увлечения – работа и женщины. Впрочем, по его собственному мнению голову он не теряет никогда. Вернее, Миф так думал, пока однажды ему не попался на глаза портрет девушки, чьи волосы отливали серебром…





Ventus

Когда-то брат Вентуса работал курьером, но погиб во время выполнения задания. Юноша считает, что истинная причина кроется в посылке, которая была доставлена аккурат перед безвременной кончиной, и хочет выяснить, кто и почему стал убийцей. Вентус зачастую строит из себя героя-любовника, однако на деле у женщин успеха не имеет.





Kurt

Курт, искатель приключений тридцати двух лет от роду, без устали скитается по миру в поисках знаний. Когда-то он был наследником титула одного из высших чинов рыцарского ордена, однако сбежал из родительского дома. Курт очень серьезен и способен совершить что угодно во имя справедливости. Сказывается воспитание?





Laura

Когда-то Лаура была предводительницей пиратов, однако бросила веселую жизнь, выйдя замуж за скромного учителя Пабло. А к тридцати годам молодая женщина осталась вдовой, безутешно оплакивая любимого мужа. Но, быть может, траурная церемония обернется началом нового приключения? Лаура кажется агрессивной, грубой и напористой, но ей не чужды романтика и всепоглощающая страсть.





AKITOSHI KAWAZU Presents

UNLIMITED SAGA™

Unlimited Saga – волшебная сказка, где проклятия древних и жестокость сильных мира сего, ревность и зависть, ненависть и гордыня не могут сломить дух тех, кто храбр и чист душой. Семерым героям игры суждено встретиться. Сага продолжается.

СТРАНА ИГР


Сфера
1С
ФИРМА «1С»
NIKITA
Яndex
Найдётся всё.
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2003 Nikita Ltd. Все права защищены.
© 2003 Яндекс. Все права защищены.
СТРАНА
ИГР



В кинотеатрах с 25 декабря
От создателей фильма КОРПОРАЦИЯ МОНСТРОВ
Disney · PIXAR
В ПОИСКАХ
НЕМО
2003
WALT DISNEY PICTURES ПРЕДСТАВЛЯЕТ ФИЛЬМ PIXAR ANIMATION STUDIOS
findingnemo.com
©DISNEY/PIXAR
CASCADE Film
www.cascadefilm.ru
СТРАНА ИГР


S.T.A.L.K.E.R.
oblivion lost
WWW.RUSSOBIT-M.RU
GAME WORLD
СТРАНА
ИГР

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

#24|153

ДЕКАБРЬ 2003